



Seminário Mundos Virtuais

Palestra: O presente e o futuro da educação brasileira no SL.

Desde a estréia de Harvard Law School pelo Second Life, com seu curso de Direito realizado em 2006, diversas instituições estrangeiras de ensino superior, vêm investindo nesse metaverso.

Entretanto, é interessante observar que é no Brasil que a educação superior no SL vem se consolidando de maneira muito acelerada em relação às instituições estrangeiras. E em 2007, algumas instituições brasileiras seguiram essa tendência e colocaram as suas unidades virtuais dentro do Second Life. A primeira a tomar essa iniciativa, ficando com o mérito de pioneira foi a Universidade Mackenzie, no dia 16 de abril de 2007, com a primeira unidade na ilha Mosaico, e atualmente com outras na ilha Copacabana2 e Alphaville Brasil.

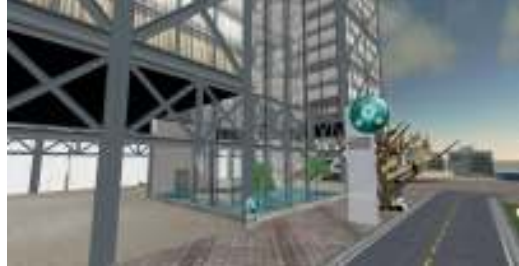


Apresentando uma grande iniciativa, a instituição disponibilizou vídeos sobre várias profissões, com o objetivo de auxiliar os futuros profissionais a se decidirem por um dos seus cursos superiores presenciais.





No dia 12 de maio de 2007, a Universidade Anhembi Morumbi tornou-se a primeira universidade brasileira a ter um campus no Second Life.



No seu Campus Experience Virtual, além de conhecer os cursos oferecidos pela instituição, os visitantes têm a possibilidade de conhecer de perto o dia-a-dia das profissões, além de tirar dúvidas e descobrir curiosidades sobre as mais diversas possibilidades da carreira.



Recentemente a Anhembi também lançou uma nova unidade na Ilha vestibular Brasil.



Entre os pioneiros na área educacional no Second Life, também podemos citar o SENAC, em São Paulo, que iniciou oferecendo três cursos a distância focados nas particularidades do SL.





E agora, mais recentemente, anuncia a criação de um centro universitário, que estará situado na ilha Vestibular Brasil, levando também para o SL o ensino superior ministrado pela instituição.



A ilha Vestibular Brasil foi inaugurada em 11/09/2007 e trata-se uma ilha temática focada nesse segmento do ensino superior.



Na Ilha Vestibular Brasil encontramos ainda algumas instituições bem conceituadas de ensino do Brasil, dispendo de nomes como Fundação Getúlio Vargas, PUC/SP, Senac São Paulo, Universidade Anhembi Morumbi e ESAB.

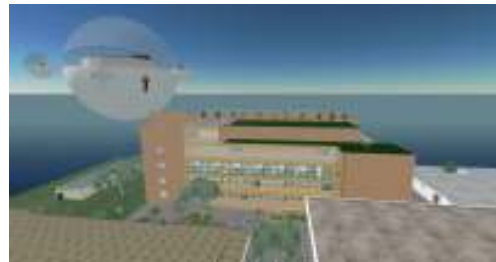
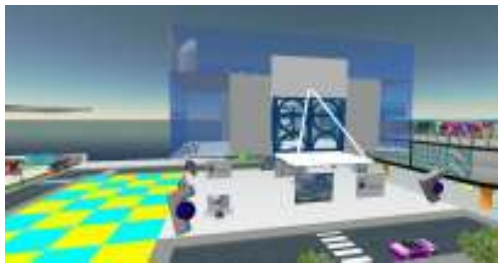
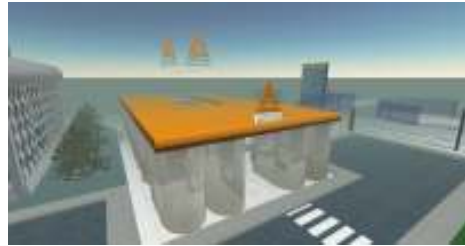
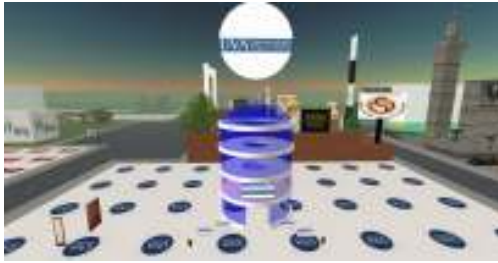
Vale ressaltar que várias outras instituições de ensino superior estão atualmente se preparando ou implantando projetos para o Second Life. Aparentemente existe uma "corrida" das instituições de ensino superior para colocarem as suas unidades virtuais no SL. Em especial após o apoio da ABMES – Associação Brasileira de Mantenedoras do Ensino Superior, para a ilha Vestibular Brasil. Trata-se da associação que reúne as maiores e mais bem conceituadas instituições de ensino superior do Brasil.



ESAB[®]
Escola Superior Aberta
do Brasil

Seminário Mundos Virtuais

Participando dessa "corrida" podemos citar algumas como: Universidade Veiga de Almeida, Unis, Facha, Anhanguera, Fannor, Universidade Severino Sombra, Unesc e PUC.





Dessa maneira, fica fácil perceber que a participação do ensino superior no Brasil está acontecendo muito rapidamente, entretanto, o que mais chama a atenção nesse início, são os objetivos perseguidos por essas instituições no SL. Todas estão focadas na fixação de suas marcas e na divulgação dos seus cursos presenciais, o que é muito natural acontecer, considerando o grande público alvo potencialmente jovem, que já é ou será em pouco tempo consumidor de seus cursos.



Entretanto, pode-se observar que o Second Life tem também outras capacidades além da fixação de marca e divulgação de cursos presenciais. E é fato que nenhuma instituição ainda conseguiu explorar de maneira eficaz tudo que o SL é capaz de viabilizar.

A partir das amplas possibilidades de interação no SL, dispondo da capacidade de utilização dos recursos de áudio e vídeo por meio de streaming, algumas instituições já perceberam que o SL pode ser utilizado como uma poderosa ferramenta educacional.

E mais do que isso. Os residentes ou avatares do Second Life não querem tão somente prédios virtuais que são apenas uma publicidade das instituições presenciais. Querem vivenciar novidades dentro do próprio Second Life, algo que os motive e que seja interessante dentro do que se propõem nesse metaverso, viver uma segunda vida.

Mas é fato que nenhuma instituição ainda conseguiu utilizar efetivamente o SL em um curso superior, ou seja, de fato como uma ferramenta utilizada pelo aluno para apoiar o seu curso superior. Até mesmo por que existem várias barreiras culturais que precisam ser



quebradas para que o SL seja visto dessa maneira pelas instituições de ensino superior.

Particularmente já ouvi algumas pessoas mais céticas dizendo: *"Como um jogo como esse pode servir de plataforma para o funcionamento de um curso? O programa foi feito para se brincar e não para estudar."*

Normalmente eu respondo esse tipo de questionamento apenas com uma frase: *Se utilizássemos a "brincadeira" como método de ensino, certamente o nível cultural do país seria outro.*

Quando mais jovem, bem mais jovem, diga-se de passagem, eu jogava um jogo muito interessante chamado WAR. Acho que quem é da minha geração deve conhecer muito bem. Pois graças a esse jogo, cuja plataforma é um mapa mundi, adquiri um sólido conhecimento sobre geografia mundial, de maneira muito mais eficaz do que pelos métodos tradicionais do ensino fundamental.



Ou seja, aprendi brincando, jogando e certamente desenvolvi outras habilidades, que não são consideradas pela escola tradicional como: concentração, estratégia, paciência, entre outras. Existem vários casos que confirmam os últimos estudos psicológicos sobre a aprendizagem humana, que mostram claramente que a mente humana aprende muito melhor quando está descontraída e relaxada. Então, por que não aprender brincando?

Diria ainda que se faz necessário que o SL e outros metaversos similares parem de ser classificados como um mero jogo, pois simplesmente não são. Esses programas são o futuro na internet 3D, e em um futuro muito próximo, navegar pela internet em 3 dimensões será algo muito natural. E não conseguiremos entender como conseguíamos navegar pela internet utilizando apenas duas dimensões.



Gosto de fazer uma comparação interessante. Quando a televisão foi lançada, Darryl F. Zanuch produtor de cinema da 20th Century Fox em 1946, fez a seguinte declaração: "*A televisão não vai durar nem seis meses. As pessoas logo ficarão cansadas de ficar olhando para uma caixinha todas as noites*". E é bom ressaltar que naquela época a televisão não tinha cores e o som era monofônico. Mas se observarmos a realidade da televisão hoje, em especial a TV digital, perceberemos que o ilustre produtor de cinema fez uma das previsões mais furadas na história da humanidade.

O SL hoje, pode ser comparado com a televisão em seus primórdios. É um ensaio do que será a internet. O que é melhor, visitar um site bidimensional de uma empresa, ou visitar e experimentar interações e situações em uma sede tridimensional?

É importante que as instituições considerem essa tendência e comecem a ver o SL mais do que apenas um bom veículo para fixação de marcas. Em especial as instituições que estão focadas na educação a distância. Plataformas como o SL além de apresentarem possibilidades de transmissão de conteúdos até em vídeo, como já foi citado, viabiliza que isso aconteça em um ambiente muito amigável para os alunos, em especial para aqueles que têm mais dificuldades sociais.

Em minha opinião, as instituições mais preparadas para utilizar o SL com essa finalidade são as que trabalham com o Ensino a Distância (EAD), em especial as que trabalham com os cursos via internet (e-learning), considerando que existem vários tipos de educação a distância, como é o caso dos cursos via satélite e via material impresso.

Trata-se de instituições que já vêm desenvolvendo metodologias que vão além das salas de aula, utilizando tecnologias on-line e modernos softwares gestores educacionais. Ou seja, são instituições que conhecem bem o universo da internet, o comportamento e preferências dos internautas, e, além disso, promovem efetivamente a convergência da educação com as novas tecnologias. São instituições que têm em sua rotina a superação de grandes desafios, como é o caso da interatividade entre alunos que estudam por essa modalidade educacional. E nesse quesito, o SL dá um verdadeiro show, por que permite uma alta socialização entre os seus participantes, socialização que pode e deve ser utilizada para se ministrar cursos dessa natureza.



Outra grande vantagem das instituições a distância está relacionada ao marketing e captação de matrículas. Instituições presenciais só conseguem atingir o público alvo das suas regiões específicas, o que as limita nesse sentido. Enquanto as instituições a distância tem a possibilidade de matricular alunos em qualquer região brasileira, viabilizando um melhor aproveitamento do SL na captação de alunos.

Podemos citar como exemplo a instituição que faço parte, a ESAB – Escola Superior Aberta do Brasil (www.esab.edu.br), que atualmente realiza matrículas on-line por intermédio do seu site, para alunos em todas as regiões brasileiras. Trata-se de uma instituição que ministra todos os seus cursos via internet, utilizando-se de um moderno software desenvolvido pela sua equipe de TI, e conta com pólos em todos os estados brasileiros.



Atualmente a unidade principal da ESAB no SL está situada na ilha Berrini Brasil, e recentemente lançou mais uma unidade situada na ilha temática Vestibular Brasil.

A unidade principal dispõe de uma infra-estrutura que apresenta mais do que apenas fixação de marca. Além de conhecer os cursos oferecidos pela ESAB via internet, o visitante pode realizar também a sua matrícula on-line, independente da região do Brasil que se encontre, além de várias outras atrações interativas.

Consciente desse grande potencial interativo do SL e de como o seu usuário pensa e se comporta, a ESAB tem vários projetos nesse sentido para o ano de 2008, viabilizando que o aluno viva



experiências didáticas, dentro do SL, nos cursos que estiver estudando.

Dessa maneira, como é possível concluir de acordo com tudo o que foi exposto até aqui, a utilização do SL como uma plataforma de interação e transmissão de conteúdos é uma tendência irreversível, o que certamente será acompanhado pela participação do ensino superior brasileiro, principalmente se considerarmos os crescentes números de novos adeptos desse mundo virtual.

Na verdade, o que ainda impede que o SL seja um fenômeno muito maior do que é atualmente, é a necessidade de um computador mais potente e de uma internet banda larga de alta capacidade.

No dia 13/11/2007, ainda nessa semana, o ministro das comunicações Helio Costa, em entrevista, disse que o Governo Federal vai implantar internet de alta velocidade em todas as cidades brasileiras nos próximos três anos. *“Particularmente, estamos pensando em internet como uma estrutura de educação a distância. Por isso, nos próximos três anos, o principal objetivo do governo é cobrir todos os municípios brasileiros com internet de alta velocidade. Nas últimas duas semanas fizemos várias reuniões para discutimos a estrutura que teremos que criar no país para chegarmos a este objetivo. Eu vejo que passou a ser uma prioridade do governo”*,

Se considerarmos esse avanço na conexão de internet no Brasil, e as crescentes facilidades para se adquirir um micro computador de qualidade, é possível concluir que plataformas como o Second Life, apesar de simularem um mundo virtual, serão muito reais no nosso cotidiano, assim como atualmente acontece com a internet.