

Redes de aprendizagem para além dos espaços bidimensionais digitais

Tatiana Stofella Sodré Rossini



Nos espaços virtuais tridimensionais (3D), vivenciar situações é um diferencial quando comparado com os tradicionais ambientes virtuais de aprendizagem (AVA) e interfaces da Web 2.0 bidimensionais (2D).

A imagem acima mostra o meu avatar andando de bicicleta no mundo virtual 3D Second Life (<http://secondlife.com/>). Avatar é a representação gráfica do sujeito no cenário digital. Nele, o praticante pode-se mover com liberdade, valendo-se das coordenadas geográficas do mundo real (latitude, longitude e altitude), interagir, falar e até voar. A imersão representativa via avatar (SANTAELLA, 2007) promove a extensão do sensório para dentro do espaço digital.

Nesse sentido, a foto – recurso oferecido pelos mundos virtuais 3D como forma de permitir o registro de um acontecimento em um determinado momento - acima mostra como é possível simular atividades do mundo físico em ambiências 3D possibilitadas pelos *softwares* de realidade virtual.

Quando situações de aprendizagem são pensadas especificamente para esses mundos que utilizam a tecnologia da realidade virtual, novas imagens e narrativas podem ser criadas a partir da imaginação e da experiência dos praticantes. Ao se apresentarem “como espaços-imagens em terceira pessoa, ou seja, ambientes que se apresentam aos participantes como se eles pudessem ser convertidos em experiências de primeira pessoa por meio de um investimento neles” (Burnett, 2005, p.94), a criatividade é estimulada por meio da auto-expressão e da virtualização da consciência do sujeito.

Como esses espaços se modificam e se atualizam dinamicamente e sincronicamente a cada interação dos participantes, vale a pena pensar em práticas pedagógicas que promovam a interatividade (SILVA, 2010), a construção colaborativa do conhecimento juntamente com a participação e o engajamento dos discentes.

Nessa ambiência, o texto perde a sua centralidade, dando espaço a outras formas de educar e aprender tais como: simulações, troca de papéis (*roleplaying*), construção e manipulação de objetos 3D, animação e interações via texto e voz simultâneas. Estes recursos promovem a colaboração, a (co) criação, a participação, o entrosamento e o sentimento de pertencimento a um grupo.



Essa outra imagem acima mostra avatares construindo objetos 3D colaborativamente em tempo real. Essas atividades exploram o potencial hipertextual e hipermediático que as redes digitais nos oferecem ao mesmo tempo em que nos convidam a materialização de conceitos, ideias, reflexões e experimentações. Assim, novas redes de aprendizagem vão sendo tecidas complexificando e potencializando a docência e aprendizagem nesses espaços de convivência.

REFERÊNCIAS

- BURNETT, R. *How images think*. Cambridge: MIT, 2005.
- SANTAELLA, Lucia. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.
- SILVA, Marco. *Sala de aula interativa: educação, comunicação, mídia clássica....* São Paulo: Edições Loyola, 2010.

Sobre o(a) autor(a):

Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Educação na UERJ, integrante do "Grupo de Pesquisa Docência e Cibercultura."

<http://docenciaonline.pro.br>