

# **SECOND LIFE DA EAD & VIDA NOVA PARA O PROFESSOR VIRTUAL: CAIXA DE FERRAMENTAS 2.0 PARA O AUTUTOR**

Maio 2007

João Mattar – Universidade Anhembi Morumbi – jamattar@aol.com

Carmem Maia – Universidade Anhembi Morumbi – carmem@anhemi.br

**Categoria: C - Métodos e Tecnologias**

**Setor Educacional: 3 - Educação Universitária**

**Natureza do Trabalho: C - Modelos de Planejamento**

**Classe: 2 – Experiência Inovadora**

## ***RESUMO***

Este artigo discute inicialmente a necessidade de currículos mais flexíveis para a EaD, e conceitua então a figura do 'aututor', que reuniria as funções, tradicionalmente separadas em EaD, do professor autor e tutor. Em seguida, orienta o aututor na constituição de sua caixa de ferramentas, para as atividades de autoria e tutoria, em função do desenvolvimento da Web 2.0. Por fim, comenta as possibilidades pedagógicas de uma nova ferramenta, o Second Life.

Palavras-chave: EaD; softwares; autoria; tutoria; Web 2.0; Second Life.

## 1. Aututor

A Teoria da Administração começa com Henry Ford, fundador da Ford Motor Company, que aperfeiçoou a linha de montagem e desenvolveu a produção em massa de automóveis, no início do século XX, aumentando a quantidade e diminuindo o custo. Os carros, assim, deixaram de ser artigo de luxo e passaram a ser oferecidos ao público consumidor a um preço acessível. Mas, já a partir de 1923, Alfred Sloan aperfeiçoou a linha de montagem de automóveis na General Motors, principalmente através de estruturas organizacionais descentralizadas e da diversificação da linha de produtos.

A EaD nasceu e renasceu copiando o modelo da linha de montagem de Ford: processo de trabalho fragmentado (cada um fazia um pouquinho: o conteudista, o pedagogo, o webdesigner, o tutor etc.), centralização excessiva, falta de participação nas decisões, material e atividades pré-produzidos, ou seja, falta de criatividade no produto, no processo e na estrutura organizacional. Produção em massa de educação, como em uma indústria do século XIX.

Já se fala numa geração neo-Fordista na EaD, em que o produto e o processo tornaram-se mais flexíveis (mas a centralização ainda continuou intensa, ou seja, os tutores continuaram a ter pouca autonomia e responsabilidade), e também pós-Fordista (em que tudo se flexibilizou em função do aluno, acompanhando a tendência da administração contemporânea, que ajustou seu foco para o cliente). Para Otto Peters, que popularizou essa leitura da história da EaD, o neofordismo envolve alta inovação no produto e alta variabilidade nos processos, em comparação com o fordismo, mas ainda pouca responsabilidade dos empregados. Não são mais produzidos grandes cursos, mas sim cursos menores, que podem ser atualizados constantemente. O pós-fordismo, por sua vez, agrega à alta inovação na produção e à alta variabilidade nos processos, um alto nível de responsabilidade no trabalho: a divisão do trabalho é, no limite, eliminada. Os cursos são produzidos *on demand* e *just in time*, e podem ser produzidos e adaptados rapidamente. Para Peters:

“Isso, por sua vez, obrigaria as universidades a distância a modificarem igualmente seus processos de trabalho. Em lugar do desenvolvimento e produção na base da divisão do trabalho e sob controle central, seriam formados muitos pequenos grupos de trabalho descentralizados, com responsabilidade própria pelo desenvolvimento de suas propostas específicas de ensino, sendo, por isso, dotados de maior autonomia – também para fora. Mas o que é ainda mais importante: as formas clássicas de ensino e aprendizagem no ensino a distância (cursos padronizados, assistência padronizada) deveriam ser substituídas ou complementadas por formas muito flexíveis quanto a currículo, tempo e lugar (variabilidade dos processos).”<sup>11</sup>

E, mais à frente (grifos nossos, aos quais retornaremos logo mais):

“Como a exagerada divisão do trabalho é revogada e se busca a descentralização, as clássicas equipes de desenvolvimento de cursos já não têm mais razão de ser. Em seu lugar são desenvolvidos cursos

variáveis e de curta duração por grupos de trabalho em áreas especializadas e de trabalho com responsabilidade própria. **Os professores universitários** integram esses pequenos grupos de trabalho, que passam a ser responsáveis por todas as etapas de seus cursos, não apenas pelo planejamento e o design como também pela produção, distribuição, avaliação e pelo acompanhamento continuado do curso. Para isso também **deveriam dominar técnicas de produção na área gráfica e de vídeo**, o que, inclusive, é facilitado por modernos meios técnicos [...]. Enquanto que até agora os meios técnicos tendiam a favorecer a divisão do trabalho no ensino, com esses novos meios eletrônicos as operações podem ser novamente reunidas.” (p. 213-214).

Nesse sentido, muitos autores têm questionado o modelo rígido dos currículos na EaD, mais especificamente no ensino superior a distância, que engessam o trabalho de alunos e dos tutores:

“O papel mediador do currículo, e, por conseqüência, sua eficiência com alunos distintos, pode ser ampliado ao se tornar explicitamente mais dinâmico: ou seja, reconhecendo e começando com as contingências do aluno individual, assim como com a indeterminação do campo de estudo. Conceituando o currículo como um processo, mais do que como um curso predeterminado de estudo, podem-se reconhecer com sucesso as contingências e as idiosincrasias do aluno, do campo de estudo e suas intersecções.”<sup>iii</sup>

Currículo engessado é sinônimo de EaD fordista, mas já passamos pelo neofordismo e pós-fordismo, e estamos na era da EaD transacional, em que a interação alunos/tutor constrói conhecimento em comunidades movidas pela inteligência coletiva.

Hoje os alunos têm acesso aberto e rápido a uma quantidade infinita de informações, o que nos obriga a repensar modelos mais flexíveis para o processo de ensino e aprendizagem:

“Nos ensino e aprendizado tradicionais há sempre um objetivo geral e um conjunto de objetivos específicos. Aqui os objetivos são muito freqüentemente ainda desconhecidos no início do processo de aprendizado. Espera-se que o estudante descubra por si mesmo e até os modifique se necessário durante o processo de estudar e aprender. Conseqüentemente, não há progresso linear no aprendizado, nenhuma consistência lógica no desenvolvimento do pensamento do estudante. Não se espera que o estudante siga um caminho prescrito da mesma maneira, mas sim que descubra um caminho individual à sua própria maneira. No caso dos hipertextos, o pensamento do estudante não deve necessariamente seguir o pensamento que se desenvolveu como conseqüência da seqüência paratática e linear das palavras e frases nos livros impressos. Em um ambiente informatizado de aprendizagem, o aluno é confrontado com uma quantidade enorme de informações e todo um universo de conhecimento. É possível que ele comece browsing, dando uma passagem de olhos de modo aleatório em uma parte qualquer do texto, fique interessado no que lê, tente conseguir mais informações do mesmo tipo, faça perguntas ele mesmo e tente descobrir as respostas navegando. Em outras palavras: não aprende de modo sistemático, mas sim de um modo ao acaso e intuitivo. Isso

será um desvio e tanto do ensino e aprendizado tradicionais. Esta é a consequência do novo paradigma pedagógico e certamente um paradigma pós-moderno de aprendizagem.”<sup>iii</sup>

Não se pode mais, portanto, pensar em currículos totalmente rígidos e pré-programados, com início e fim fixos, que definam detalhadamente de antemão tudo o que vai ocorrer no curso. O currículo pós-moderno não pode mais ser estável nem totalmente previsível, com as atividades fechadas desde o início do curso. Ao contrário, é preciso reservar na programação dos currículos espaço para a descoberta, a investigação e o desenvolvimento, para a improvisação, a imprevisibilidade, indeterminação, a criatividade e a inovação. O currículo precisa ser montado como um diálogo entre um grupo aberto e transformador de indivíduos que interagem. Deve ser concebido como algo em andamento, instável e dinâmico, em que a organização e as atividades são definidas conforme o curso se desenvolve. Um fluxo. Aliás, o sentido do substantivo currículo, em português, que vem do latim *currículu*, é justamente este: um ‘ato de correr’.

No caso do ensino presencial, quase sempre existe um currículo pré-determinado para uma disciplina, com objetivos gerais e específicos, muitas vezes inclusive com atividades programadas, mas o professor, em geral, acaba tendo liberdade para adaptá-lo na sala de aula, modificá-lo em função do ritmo da turma, do andamento do curso, dos interesses dos alunos etc., propondo então as atividades que considera convenientes em cada momento.

Em EaD, o currículo que poderia ser reinventado e reformatado, usando as possibilidades de desenvolvimento de comunidades, inteligência coletiva e tecnologias interativas, acabou copiando o modelo do ensino presencial. É raro, para não dizer nulo, um curso superior inovar na arquitetura curricular em um curso de EaD. Em alguns casos, a situação é dramática. O tutor recebe não apenas um currículo, mas um pacote completo pronto que os alunos deverão ‘consumir’, muitas vezes com as atividades programadas para todo o curso! Assim, ele se transforma em um impostor (inclusive porque tudo lhe é imposto), um fantoche, tutor palhaço, passivo e algemado, ao qual não é dada praticamente nenhuma liberdade para atuar no processo de ensino e aprendizagem. Dessa maneira, estabelece-se o que o professor e pesquisador Pedro Godoy<sup>iv</sup> cunhou, em blogs e no orkut: Educação Bancária a Distância (EBaD).

Paulo Freire, em seu *Pedagogia do Oprimido*, utiliza a expressão ‘educação bancária’ para se referir a um modelo de educação que implica a memorização mecânica de conteúdos, transformando os educandos em ‘vasilhas’, recipientes que deveriam ser ‘enchidos’ pelo educador. Quanto mais enche os recipientes com seus depósitos, melhor o educador; quanto mais se deixam docilmente encher, melhores os alunos. A educação, assim, torna-se um ato de depositar, transferir e transmitir conhecimentos. Os alunos devem receber, repetir, memorizar, guardar e arquivar conteúdos. Será que vem daí a expressão ‘repositório de conteúdos’? Ou seriam depósitos?

A EBaD seria justamente a transferência desse modelo de ‘educação bancária’ para a EaD. Em vez de dialógica, interativa e

problematizadora, a EaD seria pensada como depósito de conhecimento, transferência do professor para o aluno. A EBaD seria antidialógica, como a educação bancária de que fala Paulo Freire. Na verdade, a EBaD não só transpõe para a EaD um modelo presencial (criticado por Paulo Freire), mas amplifica ainda mais os seus defeitos. Dentre outros problemas, essa transposição de um modelo falido de educação presencial para a EaD, aprofunda a idéia dos currículos prontos, com a radical separação entre as figuras do autor e tutor. Nesse sentido, face ao questionamento da excessiva divisão de trabalho no modelo fordista de EaD, e à necessidade de se repensar a função e a estrutura dos currículos em função de uma nova realidade da educação, torna-se imprescindível questionar a separação entre as figuras do professor autor e professor tutor. Se ela teve sentido para o fordismo em EaD, agora não tem mais. Surge então a necessidade de um novo personagem: o aututor, neologismo que não só re-une as figuras do autor e do tutor, como também implica a idéia de um autotutor, que tem liberdade e responsabilidade de se autogerir, de programar e avaliar seu próprio trabalho. A idéia do aututor procura corrigir a alienação a que foram submetidos os professores, e que impera ainda hoje em vários projetos de EaD. Assim, há a necessidade de desenvolver, nos professores envolvidos com EaD, não apenas a capacidade para produzir seus conteúdos online, mas também de utilizar adequadamente esses conteúdos com seus alunos, conduzindo uma comunidade para a construção do conhecimento.

Um exemplo interessante de colocação em prática da figura do aututor foi apresentado em 2006, no Congresso do ICDE do Rio de Janeiro, por Paula Caleffi e Susane Garrido, da Unisinos<sup>v</sup>. Em 2005, a Unisinos avaliou negativamente o funcionamento de seu departamento de EaD, que seria muito fechado (desvinculado do restante da comunidade) e cujo programa de capacitação em massa de professores para EaD não teria funcionado. Em um processo de reposicionamento estratégico, o departamento foi transformado em uma unidade que não mais produz material, mas agora atende à demanda interna da instituição, capacitando professores para o desenvolvimento de seu próprio material on-line. Além disso, realiza também prospecção das necessidades externas e busca parcerias, tendo se transformado em um escritório de consultoria.

Um movimento genial, que desafia não apenas a distinção entre as figuras do autor e do tutor, mas também entre teoria e prática, pois mostra como as teorias, mesmo as mais revolucionárias, podem ser colocadas em prática e gerar os benefícios que prevêem. O departamento de EaD deixa de ser um departamento elitista, o centro de produção de conteúdo online da instituição, para se transformar em centro de treinamento para (todos) os professores, que agora podem produzir e modificar seus conteúdos livremente, durante seus cursos. Para os professores, isso funciona também como um upgrade nas suas carreiras, já que eles aprendem na instituição softwares e técnicas que poderão usar para sempre, em suas vidas profissionais. Os alunos, não é preciso dizer, são também beneficiados. Mas e a instituição, tem prejuízo? De maneira alguma, já que o departamento de EaD passa

agora a dar consultoria e produzir conteúdo para clientes de fora, torna-se uma Unidade de Negócios. Professores (todos), departamento e instituição ganham mais, assim como os alunos e toda a sociedade. Retomando agora os grifos que deixamos para trás, Peters sugeria justamente que os professores deveriam ser responsáveis por todas as etapas de seus cursos, incluindo o planejamento, o design instrucional, a produção, a distribuição, a avaliação e o acompanhamento do curso. Pode-se inclusive pensar no aututor empreendedor, que assuma também as tarefas, e de promoção e comercialização de seu trabalho. Para isso, os professores universitários deveriam “dominar técnicas de produção gráfica e de vídeo”, já que os meios técnicos disponíveis hoje contribuiriam para re-unir atividades que, no fordismo, teriam sido divididas.

Ora, mas esse é um tremendo desafio, pois, dentre vários outros motivos, há uma infinidade de ferramentas disponíveis para o aututor, que se sente freqüentemente perdido ante tantas opções. Tempo e recursos precisam ser investidos no teste e aprendizado de novas tecnologias que, de antemão, muitas vezes o professor nem conhece. Este artigo continua então procurando mapear as opções mais interessantes disponíveis hoje para o trabalho do aututor, sejam elas mais ou menos formais, apontando inclusive brevemente as possibilidades pedagógicas dessas ferramentas.

## **2. Ferramentas de Autoria**

As ferramentas de autoria podem ser divididas em dois grandes grupos: aquelas que servem para construir elementos individuais a serem incluídos em um curso, e aquelas que permitem a construção de um curso completo. Mesmo no caso de você utilizar uma ferramenta do segundo grupo, que normalmente permite que você faça o trabalho todo, provavelmente você precisará de ferramentas adicionais para produzir elementos individuais mais complexos, que podem ser depois inseridos no curso.

### ***2.1. Ferramentas para a Produção de Elementos***

Exemplos de ferramentas para produção de elementos individuais são as que permitem criação e edição de objetos gráficos, como o Photoshop, o Fireworks e o Macromedia Illustrator.

Você pode também criar simulações e testes para incluir em seus cursos, e para isso existem também várias opções específicas de softwares. Soluções criativas têm ainda utilizado games em EaD. Você precisa também ser capaz de produzir, gravar e editar vídeo e áudio. No caso de vídeo, são bastante utilizados o Macromedia Premiere, o After Effects e o Microsoft Windows Movie Maker. Para música, há uma boa quantidade de excelentes programas, como Sonar, Sony Sound Forge, Nuendo/Cubase, Finale, Fruity Loops, Acid e Reason.

Você precisará, ainda, ser capaz de produzir arquivos pdf de qualidade, e o programa de diagramação que tem se tornado padrão, em substituição ao PageMaker e ao QuarkXPress, é o Adobe InDesign. Para edições de pdfs, há o padrão Acrobat. Vários programas, como o

próprio Word, já convertem automaticamente arquivos para pdf, sem, entretanto, vários dos recursos que o Adobe InDesign e o Acrobat oferecem, e dois exemplos de software free bastante práticos e interessantes para esse propósito são o PDFill e o CutePdfWriter.

## **2.2. Ferramentas para a Produção de um Curso Completo**

Cursos completos podem ser produzidos com softwares utilizados para a produção de websites, mesmo que o curso seja produzido para CD, apesar de essas ferramentas não serem voltadas especificamente para EaD. Exemplos bastante populares hoje são o Dreamweaver e o Flash. Este último tem se tornado um padrão para a produção de conteúdo para EaD, e já possui um “clone”, bem mais barato e simples de aprender, mas também com menos recursos, o Swish. O Flash é um programa muito interessante, pois além de produzir animações que podem funcionar como elementos a serem exportados para outros programas, possui uma dupla interface, visual e de programação (ActionScript). Portanto, é possível produzir interessantes animações e conteúdo no Flash sem conhecer nada de programação, ou aperfeiçoar a qualidade do material, caso você deseje lidar com código.

Têm se tornado também cada vez mais populares os programas que transformam conteúdo produzido em PowerPoint (um software que boa parte dos professores hoje domina) em Flash. Há inúmeras opções disponíveis, desde softwares livres até bem caros, que inclusive podem criar testes na versão final do seu conteúdo, adicionando novos menus ao menu tradicional de seu PowerPoint. Um exemplo bastante interessante é o Articulate.

Um software que também realiza essa transformação, além de vários outros recursos, é o Breeze.

Existem também softwares para produção específica de material para EaD, muitas vezes extremamente caros e com longas curvas de aprendizado, mas é essencial destacar o incrível progresso do que se denomina hoje *rapid e-learning*, que inclui softwares cada vez mais simples e intuitivos para desenvolvimento de conteúdos multimídia. Um exemplo interessante é o Lectora (da empresa Trivantis). Esses softwares incluem, em princípio, também todas as ferramentas básicas para a produção dos elementos a serem utilizados em um curso, incluindo elementos gráficos, captura de telas, animações, som, testes etc., portanto seu domínio torna o professor proficiente na produção de conteúdo multimídia rico.

## **3. Ferramentas de Tutoria**

Theodore Tone, do Media Lab da Universidade de Maryland, apresentou em 2006, no Congresso do ICDE no Rio de Janeiro, um trabalho<sup>vi</sup> em que propunha a montagem de toolboxes (caixas de ferramenta) para o professor de EaD, indicando os seguintes softwares: Impatica (que transforma PowerPoint em pdf), Audacity (um interessante editor de som free), Skype (para a comunicação por voz) e Windows Media Encoder (que utiliza o padrão de áudio da Microsoft).

A caixa de ferramentas de Theodore Tone, além de excessivamente pobre, não diferencia, como fizemos aqui, os softwares de autoria dos softwares de tutoria, nem os softwares formais dos informais, e nem aborda o conceito da Web 2.0, que faremos a partir daqui.

Um curso pode ser ministrado em qualquer lugar da Web, mesmo simplesmente utilizando emails, mas existem robustas plataformas desenvolvidas especificamente para ministrar cursos online, os LMS (Learning Management Systems), como o Blackboard e o WebCT (que se fundiram), que acompanham e administram o aprendizado do aluno e oferecem vários recursos para o professor, como quadro de avisos, fóruns, chats, criação de exercícios etc. Hoje, o Moodle, um software free e de código aberto, tem sido utilizado cada vez mais por diversas instituições de ensino superior no Brasil.

O aututor pode querer também desenvolver conteúdo com imagens, áudio e vídeo a ser apresentado ao vivo para seus alunos, o que se denomina *webcast*, envolvendo inclusive interação entre professor e alunos. O Breeze, já citado, é um exemplo desse tipo de ferramenta.

### **3.1. Ferramentas Informais de Tutoria**

Várias ferramentas informais podem também ser utilizadas com bastante sucesso em EaD.

Além do Skype, já citado pelo professor Theodore Tone, podemos lembrar, por exemplo, do MSN. Muitos alunos preferem se retirar dos LMSs oficiais para realizar seus trabalhos em grupo no MSN. A facilidade e popularidade do MSN não pode ser desprezada na condução de cursos a distância.

Outra ferramenta freqüentemente desprezada em EaD é o Orkut. Como simples ambiente popular para comunicação entre alunos e professores, por si só já se justifica a inclusão na caixa de ferramentas do aututor. Boa parte dos alunos sente-se mais confortável comunicando-se com o professor pelo Orkut do que pelos ambientes oficiais dos cursos. Além disso, pode-se sugerir a criação de comunidades, pesquisas e inclusive a intervenção em algumas comunidades, como atividades pedagógicas.

A pesquisa em blogs acadêmicos, assim como atividades de construção de blogs por parte dos alunos, têm sido cada vez mais utilizadas em EaD, e foram temas de alguns trabalhos apresentados no Congresso do ICDE no Rio de Janeiro, em 2006.

Para veiculação de vídeos, o YouTube tornou-se rapidamente um padrão, não só pela facilidade para disponibilizar e assistir os vídeos (o que, há poucos anos, era praticamente impossível pela web), mas também pela possibilidade de os alunos apresentarem seus trabalhos para um público externo, e não apenas seus colegas de curso.

O desenvolvimento da Web 2.0 aponta para a migração dos softwares dos PCs para a Web, e nesse sentido o aututor precisa também tornar-se proficiente no uso desses recursos disponíveis hoje online e, muitas vezes, grátis.

O Google Textos e Planilhas, por exemplo, é um processador de textos e planilha grátis, que não precisa ser instalado no computador, e permite, por exemplo, a produção colaborativa de documentos. A



tendência é a oferta online e grátis do Google Office. Ambientes wiki, nesse sentido, devem também ser incorporados pelo aututor, em seu trabalho de desenvolvimento de conteúdo e tutoria colaborativa. Alguns softwares, como o NetVibes e a própria barra de ferramentas do Google, permitem não só que você selecione e leia diariamente as notícias que lhe interessam, dentre as mais diversas fontes de RSS da web, como também registre seus links favoritos, centralize a leitura de emails, anexe arquivos e assim por diante, criando seu portal individual. Esses softwares representam o que foi batizado de desktop móvel, mas cuja denominação mais apropriada seria PC móvel ou webtop: tornam praticamente desnecessária a propriedade de um PC, pois é possível manter todo o conteúdo do seu computador online, manejando-o em qualquer momento e de qualquer máquina, incluindo aplicativos e mesmo sistemas operacionais. A tendência é que o único software que precise estar instalado no PC seja um browser. Outros exemplos de ferramentas informais que podem ser utilizadas em EaD são o Google Earth, dicionários e tradutores online.

#### **4. Second Life**

Para finalizar, gostaríamos de tecer alguns comentários sobre uma nova ferramenta que surge como uma promissora novidade para a caixa de ferramentas do aututor: o Second Life.

Para alguns, não passa de um simples ‘joguinho’; para outros, é o futuro da Web, com os conceitos de ‘ilhas’ substituindo os de sites, de ‘trilhas’ substituindo os de menu, da não necessidade de utilização de um browser e do código aberto. Cabe a nós pensar nas possibilidades que surgem para a EaD.

O Second Life é um ambiente colaborativo 3D de realidade virtual, em que é possível montar seu avatar, construir, comprar e vender objetos (ou seja, um ambiente que contempla, virtualmente, o conceito de propriedade intelectual), e que por isso possui seu próprio dinheiro, o Lindendolar.

As instituições educacionais que já participam do Second Life parecem, até agora, estar lá mais para marcar presença e marketing, mas já há pesquisas sendo realizadas sobre as potencialidades da ferramenta para a EaD, e inclusive algumas experiências pioneiras<sup>vii</sup>.

Enxergamos de imediato a possibilidade de ampliar a riqueza dos chats com a realização de ‘aulas ao vivo’ no Second Life. Uma aula no Second Life gera memórias espaciais (onde eu sentei, onde o professor estava etc.), o que não ocorre nos chats, e que podem colaborar para o aprendizado.

Além disso, o ambiente é ideal para a simulação. Por exemplo, pode-se dividir uma classe de Marketing em grupos, com o desafio de cada grupo criar um produto e comercializá-lo, medindo-se então os resultados num ambiente de realidade virtual quase real.

Enfim, parece que uma nova e instigante ferramenta informal já pode ser acrescentada ao kit do aututor.

Há ainda sem dúvida ainda vários limitadores, como a necessidade de baixar o software e o elevado nível de exigências de hardware para

que o programa possa rodar, além da longa curva de aprendizado para utilizar a ferramenta e, principalmente, para construir objetos. O professor Carlos Valente<sup>viii</sup>, da Universidade Anhembi Morumbi, autor de um capítulo ainda a ser publicado (incluído nas referências), tem se mostrado um animado e incansável pesquisador das potencialidades pedagógicas do Second Life, assim como da Web 2.0, e colaborou com os autores deste artigo.

## 5. Conclusão

A chamada para os trabalhos deste evento dizia:

“É possível afirmar que ainda não vimos no Brasil o que é conhecido na comunidade de informática e na internet como um ‘killer application’ (um dispositivo ou característica tão bem bolada que essencialmente ‘mata’ todos os concorrentes).”

Talvez a questão não esteja exatamente no aparecimento de um ‘killer application’, mas sim na constituição de uma nova figura na EaD, o aututor, e na construção de uma caixa de ferramentas rica e balanceada como suporte para o seu trabalho. Uma caixa de ferramentas 2.0 pode ser a ‘killer application’ de que o aututor precise para matar a EBaD, e não seus concorrentes, elevando o nível do que se faz em EaD e colaborando para o aprendizado do aluno.

## 6. Referências

GRANGER, Daniel; BOWMAN, Maureen. Constructing knowledge at a distance: the learner in context. In: MOORE, Michael Grahame; ANDERSON, William G. (Ed.). *Handbook of distance education*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2003.  
 PETERS, Otto. *A educação a distância em transição: tendências e desafios*. Trad. Leila Ferreira de Souza Mendes. São Leopoldo, RS: Ed. Unisinos, 2004.  
 PETERS, Otto. *Didática do ensino a distância: experiências e estágio da discussão numa visão internacional*. Trad. Ilson Kayser. São Leopoldo, RS: Ed. Unisinos, 2001.  
 VALENTE, Carlos. A empresa 2.0: o impacto da web 2.0 no mundo corporativo. (Capítulo de um livro em fase de publicação, gentilmente cedido pelo autor)

<sup>i</sup> PETERS, Otto. *Didática do ensino a distância: experiências e estágio da discussão numa visão internacional*. Trad. Ilson Kayser. São Leopoldo, RS: Ed. Unisinos, 2001. p. 208.

<sup>ii</sup> GRANGER, Daniel; BOWMAN, Maureen. Constructing knowledge at a distance: the learner in context. In: MOORE, Michael Grahame; ANDERSON, William G. (Ed.). *Handbook of distance education*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2003. p. 178. Trad. Autor.

<sup>iii</sup> PETERS, Otto. *A educação a distância em transição: tendências e desafios*. Trad. Leila Ferreira de Souza Mendes. São Leopoldo, RS: Ed. Unisinos, 2004. p. 62.

<sup>iv</sup> Professor de Metodologia da Pesquisa Científica e Novas Tecnologias na Educação, programa de pós-graduação em Didática do Ensino Básico ao Superior, Centro Universitário de Santo André (UniA). Email: pedromgodoy@uol.com.br. Ele desenvolveu a idéia principalmente na comunidade “Educação a Distância” do Orkut, no tópico que já virou um hit: “Educação a Distância ou Ensino a Distância”

(<<http://www.orkut.com/CommMsgs.aspx?cmm=47403&tid=2502906796780924421&start=1>>), e no tópico do blog “De Mattar”, “Ford e a EaD”: <<http://blog.joaomattar.com/2007/03/02/Ford-e-a-ead>>.

<sup>v</sup> “Model of management for institutional initiatives in online education”, disponível no CD dos Anais do Congresso do ICDE.

<sup>vi</sup> “Equipping the online faculty member’s toolbox: engendering high tech/high touch in the online learning environment”, disponível em CD nos Anais do Congresso.

<sup>vii</sup> Cf. referências comentadas em: <<http://blog.joaomattar.com/second-life/>>.

<sup>viii</sup> Profile em: <<http://novainter.net/cgi-bin/wiki.pl>>.

Nome do arquivo: 528200722418PM.doc  
Pasta: C:\ABED\Trabalhos\_13CIED  
Modelo: C:\Documents and Settings\Marcelo\Dados de aplicativos\Microsoft\Modelos\Normal.dot  
Título: SECOND LIFE: BEM-VINDO À CAIXA DE FERRAMENTAS 2  
Assunto:  
Autor: João Augusto  
Palavras-chave:  
Comentários:  
Data de criação: 28/5/2007 14:27:00  
Número de alterações:2  
Última gravação: 28/5/2007 14:27:00  
Salvo por: Sergio  
Tempo total de edição: 0 Minutos  
Última impressão: 24/8/2007 17:35:00  
Como a última impressão  
Número de páginas: 10  
Número de palavras: 4.241 (aprox.)  
Número de caracteres: 22.902 (aprox.)