

# **Análise das interações em ambientes virtuais: um estudo de caso no SecondLife**

**Sara Pita**

Universidade de Aveiro  
sara.topete@gmail.com

**Luís Pedro**

Universidade de Aveiro  
lpedro@ua.pt

## **Resumo**

A Web 2.0 diferencia-se por centrar a sua actuação nas pessoas, incentivando a colaboração e a participação activa dos diversos intervenientes nos processos de ensino-aprendizagem. O interesse despoletado pelos media nos mundos virtuais resulta de uma adesão notável a estes ambientes, sobretudo devido às suas imensas potencialidades na área dos negócios e da educação. O SecondLife, em particular, alberga actualmente cerca de 13 milhões de residentes, de acordo com os dados disponibilizados pela LindenLab, geograficamente dispersos, que interagem e partilham informações frequentemente. Este carácter predominantemente social e colaborativo é uma mais-valia no processo de ensino, pelo que a sua utilização a nível educativo tem vindo a aumentar. A fim de compreender as suas potencialidades reais, um estudo em curso pretende analisar as interações geradas em diversos encontros promovidos pelos alunos do Mestrado em Multimédia em Educação da Universidade de Aveiro, analisando quer a componente verbal, quer a componente não-verbal. Para tal foram seleccionados vários critérios de observação – características físicas, proxémica, cinética, afectividade, interactividade, coesão –, a partir dos quais se retirarão algumas conclusões, ainda preliminares.