



XII SEMANA CIENTÍFICA UNILASALLE – SEFIC 2016  
Canoas, RS – 17 a 21 de outubro de 2016

PAINEL DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

## **Tecnologias que proporcionam a interação de pessoas em espaços híbridos no contexto acadêmico.**

Lenon da Silva Tarragô, Luciana Backes (orientador)  
Centro Universitário Lasalle

**Área Temática:** Ciências Humanas.

**Resumo:** O presente trabalho apresenta recursos on-line como novas possibilidades de interação dos graduandos, mestrandos e doutorandos de um Programa de Pós-Graduação em Educação em espaços híbridos para a aprendizagem. Os espaços híbridos são a articulação entre o espaço da sala de aula e os espaços digitais virtuais (Moodle, ICQ e Second Life). A pesquisa se insere no contexto da linha de pesquisa de culturas, linguagens e tecnologias na educação do programa de Pós-Graduação em Educação do UNILASALLE.

A interação pode configurar os espaços de convivência, onde o ser humano compartilha sua percepção (estrutura) e perspectiva (organização) com o outro. Desta forma, “Toda interação implica num encontro estrutural entre os que interagem, e todo encontro estrutural resulta num desencadilhamento ou num desencadeamento de mudanças estruturais entre os participantes do encontro” (MATURANA, 2005, p. 59).

Ao observar os encontros das disciplinas que ocorreram online, por meio de espaços híbridos para convivência, foi possível perceber: 1- a interação entre os estudantes não aconteceu apenas no chat (espaço digital virtual), mas também, entre os participantes que estavam presentes na sala de aula. Nos encontros on-line era disponibilizado o laboratório de informática do Unilasalle para facilitar a participação online. 2- a interação ocorreu de maneira híbrida entre os diferentes espaços. No encontro on-line via comunicador instantâneo ICQ, foi possível evidenciar a interação acontecendo no espaço digital virtual e no espaço físico onde os estudantes discutiam com seus colegas que estavam presentes o que estava acontecendo no chat e tendo uma nova formulação de pensamento antes de postar algo ou responder os questionamentos online. 3- a interação foi potencializada com ambientes de realidade virtual. Na aula realizada no “Second Life” (mundo digital virtual em 3 dimensões) cada estudante criou seu avatar, explorou as habilidades possibilitadas pela representação digital virtual, superou os limites da vida vivida em espaços geográficos, tais como: a inibição para comunicar, a presença “corporea” nas discussões estando longe geograficamente, legitimação das interações nos laboratórios e no Second Life ao questionando a temática em discussão e a utilização destes recursos. Assim, podemos evidenciar que o processo de interação ocorre no desenvolvimento do curso, desde um primeiro encontro, em espaços que se configuram como híbridos.

**Palavras-Chave:** Interação, presença.