



UNIVERSIDADE CATÓLICA PORTUGUESA
FACULDADE DE PSICOLOGIA E DE EDUCAÇÃO

MESTRADO EM CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM INFORMÁTICA EDUCACIONAL

Internet e Educação

Ensaio:

"A Web 2.0 como ferramenta pedagógica"



Trabalho elaborado por: Sandra Maria Costa Pinto

Data: 18 de Outubro de 2009

acrescente esta à sua lista de aplicações
úteis:
<http://www.pixlr.com/>

A Educação e o Conhecimento desde sempre foram as bases para o avanço da Sociedade. Neste momento e devido as novas tecnologias estamos perante uma Sociedade rica em informação e potenciadora de conhecimento.

Surgem assim novas formas de criar, produzir e gerir a informação bem como novas fontes de conhecimento. Os modos de aprender e ensinar estão em plena mudança onde a Educação e a Tecnologia se complementam.

Sem dúvida, que as novas tecnologias são uma mais valia no processo pedagógico. *A sua escrita é um pouco telegráfica demais, com parágrafos excessivamente curtos.*

Desde sempre que um grande numero de professores aproveitam essas novas tecnologias para preparar os seus materiais, como por exemplo, fazer fichas, criar apresentações, gráficos... Mas com o aparecimento da *WEB 2.0* todo este trabalho está facilitado.

A *Web 2.0* é uma plataforma que congrega um conjunto de ferramentas e serviços online que facilitam e promovem a interacção, comunicação e partilha.

"Web 2.0 é a mudança para uma internet como plataforma, e um entendimento das regras para obter sucesso nesta nova plataforma. Uma das dimensões da web 2.0 é o aparecimento de programas que correm sob o browser mas há outras dimensões, nomeadamente a interacção e construção colaborativa de conteúdos

regra mais importante é desenvolver aplicativos que aproveitem os

para se tornarem melhores quanto mais são usados pelas pessoas,

inteligência colectiva " (Tim O'Reilly)

Hoje em dia, para além de o professor poder construir os seus materiais pedagógicos pode ainda, partilhá-los com outros intervenientes na comunidade educativa. Também pode usufruir de novas ferramentas que facilitam a preparação das suas aulas.

Basta um clique para que um professor possa aceder a todos os seus documentos, vídeos, gráficos ou apresentações. E, também, pode partilhar tudo isto com outros colegas e com os alunos.

Escolhi alguns exemplos que demonstram melhor esta inovação e a razão de, para mim, esta ser uma das histórias exemplares da inovação tecnológica:

- <http://www.zimplit.org/> ; <http://www.weebly.com/> - permitem criar e publicar páginas Web com grande facilidade, sem que seja necessário fazer instalação de software.

- <http://www.effectgenerator.com/> - é uma aplicação destinada à criação de animações Flash, acessível e intuitiva disponibilizando dois tutoriais em formato de captura dinâmica, de grande ajuda para o conhecimento do *Effectgenerator*. É possível realizar *slideshows*, criar botões de acção, efeitos diversos, vídeos e outras animações. Não é necessário efectuar qualquer download de software, sendo os trabalhos realizados directamente no *website* do programa.

- <http://www.openhuddle.com/> ; <http://www.twiddla.com/> - destinam-se a criar e alojar espaços de trabalho colaborativo, disponibilizando um conjunto de funcionalidades de grande utilidade. *Open Uddle* e *Twiddla* oferecem *drawing board* de fácil utilização, bem como a possibilidade de carregar ficheiros nos formatos tradicionais de texto, cálculo e imagem; contam ainda com ferramentas de comunicação como *chat* ou, no caso do *Open Uddle*, videoconferência que permite a presença de vários utilizadores.

- <http://www.gretastudio.com/> - é uma aplicação de criação de apresentações e que permite incluir nestas voz, imagem capturada por *webcam*, hiperligações, ficheiros de imagem, texto e cálculo; permite ainda escrever ou desenhar, graças à funcionalidade de *draw board*. A construção de uma apresentação é simples, rápida e intuitiva, bastando seguir os passos indicados pela aplicação. Não é necessário fazer download ou instalação de software, estando as funcionalidades do *Greta Studio* disponíveis e executáveis online;

- <http://www.panjea.com/> - Permite importar vídeos da internet, juntá-los e criar um programa ou mesmo um canal próprio disponível na rede. Este programa ou canal de vídeo pode ser inserido num Blogue, numa página Web, numa rede social ou apenas enviado por e-mail. É uma ferramenta com elevado potencial didáctico, já que permite criar um filme a partir de um conjunto de vídeos de um determinado tema disponíveis na Web.

- <http://www.richchartlive.com/RichChartLive/default.aspx> - permite realizar gráficos online. Disponibiliza um leque alargado de templates com excelente aspecto gráfico e com animações em Flash. É possível importar dados ou digitar directamente aquando da edição do gráfico; o gráfico resultante pode ser gravado no computador, pode ser publicado como arquivo Flash ou PowerPoint ou pode ainda ser embutido num Blogue.

- <http://www.mystudiyo.com/create#> - é uma forma de jogo mental em que o objectivo é responder ao maior número de questões correctamente. As aplicações propostas permitem a realização de questionários de forma rápida e intuitiva, sem a necessidade de download ou instalação de software. Após a criação do Quiz, é disponibilizado o código que permite embê-lo num Website ou num Blogue. Além da edição se efectuar online, a aplicação permite o armazenamento dos Quizes criados, ficando estes acessíveis através de *url*.

<http://skydrive.live.com/> ; <http://www.fileqube.com/> ; <http://www.getdropbox.com/> - permitem o armazenamento de ficheiros online, independentemente do formato do ficheiro (texto, imagem, cálculo, música, etc.). O armazenamento de ficheiros resultantes de trabalhos efectuados pelos alunos levanta duas questões pertinentes, que importa atender: por um lado, o espaço ocupado nos computadores locais ou nos servidores das escolas, que não são naturalmente infinitos, por outro, a questão da acessibilidade aos trabalhos realizados, que ao estarem armazenados em disco, obrigam à utilização do mesmo computador. Através da utilização das aplicações sugeridas, professores e alunos poderão desenvolver metodologias de organização dos e-materiais produzidos, que facilitarão a gestão de ocupação de hardware de armazenamento e a acessibilidade aos ficheiros, independentemente do local onde é efectuado esse acesso;

- <http://www.pbwiki.com> ; <http://www.wikispaces.com/> - Não necessita de download e o alojamento do *Wiki* e dos documentos que o compreendem é feito no servidor da aplicação, não implicando nem instalação de software, nem ocupação de espaço no computador da escola. É uma ferramenta altamente colaborativa e facilita em larga escala o acompanhamento de trabalhos realizados pelos alunos, a sua

apresentação ao professor e análise, correcção e armazenamento das actividades desenvolvidas pelos alunos.

- <http://calameo.com/> - é uma aplicação vocacionada para a publicação de documentos online. Permite criar publicações em formato revista, banda desenhada, brochura, apresentação... a partir de documentos de texto, de imagem, de folhas de cálculo, documentos pdf, etc. O resultado é uma publicação com ambiente gráfico próprio e muito interessante, que pode ser embebido num Website ou num Blogue, ou armazenado e publicado no website Calaméo. A conversão dos documentos é feita através de upload, não sendo necessário efectuar qualquer download de software;

- <http://tikatok.com/> - é uma aplicação destinada a fazer das crianças autores de livros. Permite criar um livro de histórias, importar imagens, criar texto, adicionar figuras, etc. É ainda possível partilhar a autoria do livro, podendo a história ser editada por mais do que uma pessoa. Depois de criado o livro, este pode ser enviado por e-mail ou inserido num website, blogue ou rede social.

Para iniciar um projecto, basta efectuar registo no Website Tikatok e a edição e alojamento do livro é feita online, não sendo necessário efectuar download ou instalação de software. O site Tikatok proporciona ainda a possibilidade de encadernar o livro, sendo este um serviço pago;

- <http://www.ipopetz.tv/lang-pt.html> - podemos criar uma história animada por animais e outras figuras fornecidas, com voz e movimento e em ambiente 3D. A aplicação permite criar clips de animação, em que as personagens/figuras são escolhidas pelo utilizador e as vozes gravadas com microfone, O Ipopetz Tv permite dar largas à imaginação e à criatividade, é de fácil utilização, não implicando download ou instalação. As aplicações apresentadas permitem o armazenamento de ficheiros online, independentemente do formato do ficheiro (texto, imagem, cálculo, musica, etc.).

Bibliografia

http://pt.wikipedia.org/wiki/Web_2.0 (acedido em 16 de Outubro de 2009)

Material facultado na Oficina de Formação “Coordenar as TIC em Contexto Escolar”, dinamizada pela DRE RAM no ano de 2008.