



UNIVERSIDADE
CATÓLICA
PORTUGUESA

Faculdade de Educação e Psicologia

Mestrado em Ciências da Educação

Especialização em Informática Educacional



Internet e Educação

Histórias exemplares da Internet.

X-Y Position Indicator for a Display System

Prof. Doutor Vítor Teodoro

Outubro 2009

Mestranda: Micaela Sofia Gonçalves Faria

Introdução

Respondendo ao desafio lançado, iniciei a minha procura de informação na página da [Wikipedia](#), colocando como palavras de busca [mouse - computing](#). Após a leitura de várias informações e percorrer outros caminhos para o conhecimento, sinto que existe um percurso por explorar: o vídeo. Então, pesquisei no [youtube](#), na esperança de encontrar imagens que me transportem para uma realidade tão distante da actual, um *mouse* bisavô do meu *wireless laser mouse*.

O seu nome deve-se aos primeiros modelos criados, que tinham um fio na parte dianteira e que sugeria a ideia de uma cauda, daí a associação de ideias com o animal - rato.

A invenção pertence a Bill English contudo o registo da patente pertence a Douglas Engelbart. Em 1960, O pioneiro Douglas Engelbart e os seus colegas, no *Stanford Research Institute*, contribuíram para a história da interacção Homem-Máquina e para a sua relação harmoniosa, lançado a visão dianteira de "navegar" por uma grande diversidade de espaços informativos.

Douglas Engelbart patenteou o *mouse* com a designação ***X-Y Position Indicator for a Display System Patent Number(s) 3,541,541*** contudo, dirigia a sua atenção para algo maior, ambientes computacionais interactivos.

Existem diversos periféricos que permitem o envio de informação para o computador: o teclado, o *joystick*, o digitalizador, a caneta digital... Contudo, o *mouse* afirma-se enquanto ferramenta poderosa pela possibilidade de interacção que confere ao utilizador e também pela democratização no acesso à mesma, presentemente um *mouse* poderá custar apenas [seis euros](#).

A evolução da tecnologia e o preço atractivo massificou o acesso a computadores pessoais, do mesmo modo, o *mouse* acompanhou o ritmo, lado a lado ao computador pessoal, quer sob a forma de *touchpad* (incluído nos computadores portáteis) (vídeo - [History of the mouse - Karmavision](#)).

Terá sido uma evolução em paralelo?

Poderia o *mouse* condicionar o futuro dos computadores pessoais?

Historicamente, *mouse* adquiriu uma **esfera** de modo a precisar os seus movimentos; seguidamente **libertou-se dos fios**; o seu design mais **ergonómico** tem vindo a adaptar-se aos seus utilizadores; posteriormente obteve o **scroll** que facilita a navegação; deixou de ser mecânico e tornou-se **óptico** quanto à leitura da superfície. Como constatamos, o aperfeiçoamento do *mouse* tem permitido o acesso a funções cada vez mais complexas e específicas.

Estaremos a desenvolver novas competências motoras?

O *mouse* aparece no mercado adaptando-se cada vez melhor às necessidades dos utilizadores: para jogar; para trabalhos de design gráfico; para navegar na internet...

Existem diversas opções de *download* gratuito que permite que o utilizador tome decisões quanto ao *design* do ponteiro do *mouse*; no painel de controlo é possível alterar as definições dos botões ou o aspecto do ponteiro, até existe a possibilidade de adaptação a utilizadores esquerdinos.

Contudo, o que de facto é significativo, é que a possibilidade de adequar todas estas características

evidencia a importância do *mouse* nas tomadas de decisão do utilizador. Poderá potenciar ou limitar, mas é somente o elo de ligação entre o pensamento, a acção humana e a execução da máquina.

Mouse - que futuro?

A evolução tecnológica não nos permite prever como será a utilização deste periférico, no futuro poderemos até não recorrer ao *mouse* ou ao *touchpad* do computador e enviar a informação de um modo mais directo e intuitivo. A este propósito temos as novas mesas de trabalho com a tecnologia Surface da Microsoft, que apresentam uma interacção muito instintiva entre o utilizador e a máquina. Desenvolvimentos quanto à rapidez de comunicação e à destreza do controlo motor, tornando o seu domínio uma relação natural, têm sido os desafios relacionados com o *mouse*.

A interacção Homem-Máquina estará à distância de um toque de dedo? (*La Computadora del Futuro*, 2009)



Ontem.

Hoje...

Amanhã?

Referências

La Computadora del Futuro. (2009). Obtido Outubro 19, 2009, de http://www.youtube.com/watch?v=fnrC1Xe15E4&feature=youtube_gdata.

Steve Jobs demos Apple Macintosh, 1984. (2006). Obtido Outubro 19, 2009, de http://www.youtube.com/watch?v=G0FtgZNOD44&feature=youtube_gdata.

the first mouse. (2008). Obtido Outubro 19, 2009, de http://www.youtube.com/watch?v=1MPJZ6M52dI&feature=youtube_gdata.

The Mouse Turns 40. (2008). Obtido Outubro 19, 2009, de http://www.youtube.com/watch?v=8lRqdjGmqBI&feature=youtube_gdata.

Touchpad Mouse Overview - Cirque. Obtido Outubro 18, 2009, de <http://www.cirque.com/desktoptouchpad/touchpad-mouse-overview.aspx>.

Trust RATO MINI MOUSE MI-2520P vendas preços loja Trust RATO MINI MOUSE MI-2520P preço lojas. Obtido Outubro 19, 2009, de <http://www.pixmania.com/pt/pt/312303/art/trust/rato-mini-mouse-mi-2520p.html>