

The book cover features a light gray background with a subtle floral pattern. Two vertical red stripes are positioned on the left and right sides. A central white rectangular area is framed by a double black border. The title is centered within this white area.

Diário de Bordo
Bartira Gazen

Apresentação

Neste Diário, publicarei algumas considerações sobre as leituras da disciplina de Letramento Digital, do curso de Letras EAD Unipampa:

Web 2.0 na Educação- Usos e Possibilidades

Manual de Ferramentas Web 2.0 Para Professores

Ambientes Virtuais e Second Life

Podcast e Utilização do Software e Audacity

Do Movie Maker ao YouTube

Mapas Conceptuais Online

Glossário

Web 2.0 na Educação- Usos e Possibilidades

Ana Sueli Ribeiro

O artigo de Ana Sueli Ribeiro traz como eixo temático, o uso e possibilidades da web 2.0 na educação, verificando de que forma os professores estão se posicionando em relação a este uso e que recursos utilizam em sua prática.

Bem mais que a Web 1.0, as ferramentas da Web 2.0 apresentam um grande número de serviços, possibilitando altos níveis de interação, compartilhamento a troca de informações, tais como: Facebook, Orkut, Skipe 3, Twitter 4, Wikipédia e You Tube, além de Blogs e Wikis. O Google que é fonte de pesquisa mundial desde 1996, torna ainda mais eficaz as buscas de informações. Ainda podemos nos beneficiar com conta de e-mail (gmail), Orkut, google Maps, Google Docs, Google Answer, Google Groups, Google Earth, Podcast e Webquest.

Esta pesquisa possibilitou verificar o uso da Web 2.0 com uma amostragem de professores da região metropolitana de Curitiba, sendo enviada a solicitação do preenchimento de um questionário on line, obtendo o retorno de 38 questionários de 157 enviados, ou seja, 24%, portanto, é coerente com a prática a leitura: (Almeida, 2003, p. 104) "o conteúdo digital é um poderoso aliado para o ensino. O grande desafio é trazer esta informação aos educadores que precisam, em muitos casos, vencer sua própria resistência a esse novo meio de acesso à informação."

Manual de Ferramentas Web 2.0 para Professores

Ana Amélia A. Carvalho

No primeiro capítulo deste livro, a autora apresenta um quadro dos atuais desenvolvimentos em curso no campo dos ambientes virtuais. São abordados não só os conceitos-chave do campo, como também é dada a possibilidade a todos os participantes de realizar uma visita “in-world” guiada. Esta visita, sendo o ponto central do workshop, tem como objetivo desenvolver uma percepção das facilidades de imersão e, desse modo, desenvolver nos utilizadores uma perspectiva de abertura face à tecnologia e a potenciais campos de trabalho. Finalmente, serão apresentados vários projetos e protótipos desenvolvidos nas plataformas de ambientes virtuais 3d, nomeadamente em campos de interesse científico.

A tecnologia está por detrás de tudo quando falamos em mundos virtuais, criando uma RV (Realidade Virtual).

Segundo Heim (1993), a RV pretende convencer o utilizador de que se encontra verdadeiramente noutra lugar, substituindo os dados sensoriais de entrada do utilizador com informação produzida por um computador.

Ambientes Virtuais e Second Life

Nelson Zagalo e Luís Pereira

Second Life (SL) é uma plataforma de desenvolvimento de ambientes virtuais criada em 2002 pela Linden Labs. Nos primeiros anos, a mensalidade de permanência no SL rondava os 12 euros, mas em pouco tempo a Linden Labs percebeu que poderia ter um maior impacto se mudasse a sua estratégia financeira e se concentrasse apenas na disponibilização de “espaço” virtual nos seus servidores.

Para podermos perceber do que se trata quando falamos de mundos ou ambientes virtuais temos de primeiramente perceber o que lhe dá origem, ou seja, que tecnologia está por detrás destes e, assim, perceber o que define a tecnologia de realidade virtual (RV).

Laurel (1993) define-a como um medium onde os sentidos humanos estão rodeados por estímulos que são parcial ou completamente gerados ou representados por meios artificiais, e no qual tudo o que é visível é mostrado do ponto de vista do indivíduo participante, mesmo quando este aí se movimenta. A utilização do SL como ferramenta educativa pode ser considerada natural, pois os educadores não puderam deixar de observar este fenómeno de popularidade e começaram a explorar as suas potencialidades (Appel, 2008).

Os ambientes digitais de aprendizagem – segundo Rivoltella (2008), são estruturalmente virtuais, na medida em que existe uma emancipação do espaço e do tempo de aprendizagem – apresentam grandes vantagens. Para Appel (2008), através do SL é possível, por exemplo, elevar a participação e interação de 160 Ambientes Virtuais e Second Life - Nelson Zagalo e Luís Pereira compararam com os cursos de educação a distância.

Para utilizar o SL na educação, Lester (2006) sugere que se observem alguns aspectos, dos quais destacamos os seguintes:

- Passar tanto tempo quanto possível a explorar o SL;
- Estabelecer contatos com outros educadores que estejam a utilizar o SL para a aprendizagem;
- Ser criativo, mas ter ideias claras e objetivos sensatos para a sua utilização acadêmica;
- Não esquecer que SL é uma plataforma para uma enorme variedade de atividades;
- Aprender com os alunos.

Concluindo, o termo virtual vem do latim, de virtualis, que deriva de virtus – força, poder. Esta palavra traduzia, então, a ideia de algo que existe em potência. O que é virtual tende a ser verdade, sem, no entanto, passar por uma existência formal, tal como uma árvore está presente, em potência, numa semente. Seguindo o princípio das “extensões do homem”, de McLuhan, a realidade virtual será apenas mais uma extensão criada pelo ser humano. É a nossa projeção no avatar do SL que opera a existência da Segunda Vida, que não o é, uma vez que é apenas uma extensão da primeira e única, que faz de nós seres singulares detentores de uma identidade exclusiva e coerente. A crítica que é feita ao SL – de conduzir a uma certa alienação – não será, portanto, muito pertinente. Por isso é que os atores educativos devem estar atentos a esta plataforma, explorando suas potencialidades, partilhando os resultados obtidos.

Podcast e utilização do software Audacity

Adão Sousa e Fátima Bessa

Podcasting é a publicação de conteúdos de áudio na internet, que ficam disponíveis para serem descarregados para outros dispositivos e possibilita sua audição em qualquer lugar. Para uma gravação de podcast, existem algumas ferramentas de gravação e edição áudio, como o Audacity disponível para download.

Do Windows Movier Maker ao YouTube

Carla Joana Carvalho

A Web 2.0 propicia estimulantes ferramentas e recursos que possibilitam a criação de ambientes de partilha e comunicação, Um exemplo é o popular YouTube que proporciona a criação de espaços para a divulgação e armazenamento online de vídeos. O professor e (re)produzir num software de edição de vídeo, como o Windows Movie Maker, para o tornar mais apelativo e para o direccionar para o conteúdo em causa.

Este artigo centra-se, por isso, na explanação dos passos essenciais a seguir no Windows Movie Maker para se criarem vídeos de curta duração, mas com qualidade, rapidez, sem custos e com uma marca pessoal. Além disso, também, se incluem as instruções para a sua publicação no YouTube, a qual requer, numa primeira vez, a abertura de uma conta gratuita nesse espaço.

Os professores adeptos à esta ferramenta, poderão editar as suas produções, que aliciam a troca de informações, e, embora são recursos que vão além dos limites tradicionais das aulas e das competências da maioria dos professores, espera-se que este artigo tenha auxiliado a ultrapassar algumas limitações, bem como tenha contribuído para aliciar à produção de vídeos de âmbito educativo. No entanto, deve, igualmente, ter-se presente que aplicação do Windows Movie Maker e do YouTube no processo de ensino e aprendizagem ainda é uma área a ser explorada em maior profundidade pelos professores em conjunto com investigadores da área de Educação.

Mapas Conceituais OnLine

Graça Cardoso Magalhães

Neste artigo, apresenta-se o conceito de mapa conceitual e as abordagens pedagógicas que orientam a sua utilização. Mostra-se a sua aplicabilidade nos processos de ensino/aprendizagem, bem como as vantagens do recurso a esta ferramenta. Procede-se ao enquadramento teórico que lhe está subjacente assim como às suas aplicações em contexto educacional. Apresenta-se, por último, uma ferramenta para construção de mapas conceptuais: o CmapsTools, explicando como se utiliza. São representações gráficas semelhantes a diagramas, que indicam relações entre conceitos ligados por palavras. Os conteúdos organizam-se em gráficos representando relações entre temas, conceitos, características.etc. São utilizados para auxiliar a ordenação e a sequência hierarquizada dos conteúdos de ensino.

A elaboração de mapas conceptuais é um recurso que dispensa equipamentos sofisticados ou instalações especiais, possibilitando, assim, o seu uso em quaisquer condições de trabalho. Existe muito software que permite a construção de mapas conceptuais, como CmapsTools, Nestor, Mindmanager, Mindmeister, Compendium, Mindomo, Mind42, Kayuda e Mapul.

Neste artigo, é apresentado o CmapTools, desenvolvido pelo Institute for Human Machine Cognition da University of West Florida. Permite aos utilizadores construir e colaborar durante a construção dos mapas conceptuais com colegas em qualquer ponto do globo, assim como partilhar e navegar através de outros modelos existentes nos servidores usando a Internet. É uma ferramenta distribuída gratuitamente pelo IHMC, que a disponibiliza em conjunto com outras ferramentas com o objetivo de proporcionar ambientes colaborativos e proporcionar aos estudantes meios de colaborar na construção do conhecimento.

Glossário

Bluetooth – Tecnologia de comunicação sem fios destinada a curta distância que opera através de ondas de rádio.

Bookmark – Na World Wide Web, um bookmark é um endereço Web que foi adicionado a uma lista de favoritos.

Browser – Aplicação que permite ao utilizador navegar na World Wide Web. São exemplo o Microsoft Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, Safari,

Chrome. Computação móvel – É um novo paradigma computacional advinda da tecnologia de rede sem fios e dos sistemas distribuídos, em que são utilizados dispositivos móveis, tal como telemóveis, PDA, etc.

Cookie – Conjunto de informação que é trocada entre o browser e o servidor Web. Esta informação é, geralmente, armazenada num ficheiro no computador do utilizador e está relacionada com a actividade desenvolvida pelo utilizador num determinado website (Ex. personalização de uma página). O cookie também pode ser utilizado para guardar informações técnicas como, por exemplo, o nome e a versão do browser do utilizador.

Delete – Apagar.

Dial-up – Acesso a uma rede ou computador através de uma ligação telefónica.

Dispositivo móvel – Computador de bolso equipado com um pequeno ecrã e um teclado em miniatura.

Dial-up – Acesso a uma rede ou computador através de uma ligação telefónica.

Dispositivo móvel – Computador de bolso equipado com um pequeno ecrã e um teclado em miniatura (e.g., telemóvel, PDA, Pocket PC).

Dot.com – Empresas que comercializam produtos e serviços na Web. Também conhecidas pelas “empresas ponto com”.

Download – Descarregar. Transferir dados de um computador para outro através da rede. E-mail – Serviço de correio electrónico.

Fade in – Aumento gradual do volume sonoro. Também se aplica ao visionamento cada vez mais nítido de uma imagem num vídeo.

Fade out – Diminuição gradual do volume sonoro. Ou diminuição gradual do visionamento de uma imagem.

Feeds – Listas de atualização de conteúdo de um determinado sítio na Web, que, através de um programa agregador, permitem ao utilizador receber informação sobre esse sítio sem que tenha de o visitar.

Gadgets – Mini-aplicativos ou blocos de código que são incorporados nas páginas Web. Exemplo de um Gadget: um dispositivo presente numa página Web para dar informações sobre o tempo. Num contexto genérico, o termo gadget é utilizado para referenciar dispositivos electrónicos de última geração: ipods, PDAs, telemóveis, etc.

Hipertexto – Documento de leitura não linear que contém hiperligações a partes do documento ou a outros documentos. Um sistema hipertexto permite criar documentos hipertexto ou hiperdocumentos. Um documento hipertexto é um documento interativo.

HTML – Abreviatura de HyperText Markup Language (Linguagem de Marcação de Hipertexto). Linguagem utilizada na criação de páginas Web.

HTTP – Hypertext Transfer Protocol (Protocolo de Transferência de Hipertexto). Protocolo utilizado para transferências de páginas Web de hipertexto.

Input – Entrada de informação no sistema informático. Tal entrada irá provocar uma mudança que ativa ou modifica um processo.

Internet – Net ou rede. Conjunto de redes informáticas interligadas através do protocolo IP (Internet Protocol). A Internet suporta serviços como, por exemplo, a World Wide Web.

In-world (Em “visita in-world”) – Visita interna. Janela Popup – Pequena janela que surge automaticamente sobre uma determina página Web. Esta janela é, geralmente, utilizada para fins publicitários ou para mostrar alertas ao utilizador.

Javascript – Linguagem de programação criada em 1995 pela Netscape.

Layout – Organização espacial de todos os elementos que compõem uma página.

Log in – Entrar. Identificação perante o sistema que permite entrar.

Mashups – Aplicação Web que usa conteúdo de mais de uma fonte para criar um serviço mais completo.

235 Manual de Ferramentas da Web 2.0 para Professores .

MB – Megabyte. Grandeza informática usada para quantificar a capacidade de armazenamento do equipamento informático; “peso em memória” de um dado ficheiro. 1MB são 1024kb (kilobytes).

Micro-blogging – É uma forma de publicação de blogue que permite aos utilizadores atualizações breves de texto (com menos de 200 caracteres).

Mobile learning ou m-learning – Termos em inglês para designar aprendizagem realizada através de dispositivos móveis como os telemóveis, PDAs (Personal Digital Assistants) ou Pocket PCs. É uma das derivações da educação a distância com recurso à Internet.

Open source – Código aberto. Um programa open source é um programa cujo código fonte é público, permitindo ser editado e manuseado livremente.

Overstream – Serviço online que oferece ao utilizador a possibilidade de adicionar legendas aos vídeos, nomeadamente, do YouTube. Disponível em: <http://www.overstream.net> .

Password – Palavra passe. Palavra (ou sequência de caracteres) que é inscrita, muitas vezes juntamente com um nome de utilizador, num sistema informático para que o utilizador obtenha acesso a um determinado recurso.

PDA – Abreviatura de Personal Digital Assistants (Assistente Pessoal Digital). É um dispositivo de dimensões reduzidas com capacidade computacional, com funções de agenda e aplicações informáticas de escritório, com possibilidade de interconexão com um computador pessoal e uma rede informática sem fios, com acesso à Internet.

Plugin ou plug-in – É um programa pequeno de computador que serve normalmente para adicionar funções a outros programas maiores, adicionando-lhe alguma funcionalidade especial ou muito específica.

Post – Mensagem publicada. Por exemplo, entradas de texto cronológicas em blogues.

PgUp – Movimentar a página para cima.

PgDn – Movimentar a página para baixo.

RSS – Abreviatura de Really Simple Syndication.

Permite aos utilizadores inscreverem-se em sites que fornecem “feeds” (fontes) RSS, recebendo informação sempre que o site é atualizado. 236 Ana Amélia A. Carvalho.

Site – Sítio na Web. É constituído por um conjunto de páginas Web, ligadas umas às outras através de hiperligações, alojadas num servidor da Internet.

Skype – Software gratuito de comunicação via Internet, permitindo comunicação de texto, voz e vídeo entre os utilizadores do programa.

Social bookmarking – Nome atribuído ao método de armazenar, organizar, pesquisar e gerir favoritos de páginas Web.

Software social – Ferramentas de interação virtual na qual os utilizadores podem comunicar com os utilizadores da rede ligados pelo mesmo software social. Exemplo: Facebook

Suite de programas – Conjunto de aplicações relacionadas e comercializadas num único pacote de software (Ex. Microsoft Office).

Tags – Palavras ou pequenas frases que podem ficar associadas a um texto, uma foto ou um ficheiro, o que permite que outros utilizadores localizem esses ficheiros com mais facilidade.

Template – Modelo genérico do aspecto gráfico de uma página Web, por exemplo, no Podomatic.

Timeline – Barra cronológica. Upload – Carregar. Transferir dados de um computador para um servidor.

URL – Abreviatura de Universal Resource Locator. Em português: Localizador de Recursos Universal.

USB – Abreviatura de Universal Serial Bus. Porta de conexão para diversos tipos de dispositivos informáticos.

Username – Nome de utilizador. Nome único, de um utilizador de um sítio na Web ou programa, que com uma palavra passe (password) permite o acesso ao referido sítio na Web ou programa.

xml – eXtensible Markup Language, é considerado um bom formato para a criação de documentos com dados organizados de forma hierárquica.

WAP – Abreviatura de Wireless Application Protocol (Protocolo para Aplicações sem Fio). É uma norma internacional para aplicações que utilizam comunicações sem fios, como por exemplo o acesso à Internet a partir de um telemóvel. 237 Manual de Ferramentas da Web 2.0 para Professores.

Web – Termo que pertence à expressão World Wide Web, também designada como WWW. Em português pode traduzir-se por teia. Para se aceder à Web é necessário estar-se conectado à Internet

Website – Conjunto de páginas Web relacionadas entre si e ligadas umas às outras através de hiperligações. A tradução em português é sítio na Web.

Web semântica – É uma extensão da Web actual que permitirá aos computadores e humanos trabalharem em cooperação. Corresponde à terceira geração da Web.

Web 3.0 – Terceira geração da Web também conhecida como Web semântica.

Widgets – Componentes gráficos que são adicionados (ou que estão agregados) ao sistema operativo, como por exemplo: calendários, relógios, post-it, etc.

Windows Mobile 6 – Plataforma para dispositivos móveis.

WMM – Sigla de Windows Movie Maker. Software para fazer a edição de filmes.

Vodcast – Videocast ou vidcast. Ficheiro vídeo disponibilizado online e distribuído via RSS (Really Simple Syndication) ou Atom.