



Cordinha Virtual 2.0: Implementação de ferramentas da Web 2.0 para a construção de projectos escolares

**Relatório de Estágio apresentado para obtenção do grau de
Mestre em Educação e Comunicação Multimédia**

**Jorge Filipe
Ferreira Rodrigues**

José Soares



**Cordinha Virtual 2.0:
Implementação de ferramentas
da Web 2.0 para a construção
de projectos escolares**

**Relatório de Estágio apresentado para obtenção do grau de
Mestre em Educação e Comunicação Multimédia**

**Jorge Filipe
Ferreira Rodrigues**

José Soares

Resumo

A *Web 2.0* é mais do que um conjunto de ferramentas disponíveis na rede, é também um conceito que vai para além das fronteiras do mundo digital. A ideia de aprendizagem colaborativa, de partilha ou de interacção são competências fundamentais na sociedade actual.

Este relatório resultou da experiência realizada com alunos do 3.º Ciclo do Ensino Básico que tiveram oportunidade de explorar e utilizar diversas ferramentas da *Web 2.0* para elaborarem pequenos projectos escolares. Desta experiência foi possível fazer um retrato do tipo de utilização da *Internet* por parte dos alunos e uma avaliação das potencialidades de diversas ferramentas *Web 2.0* para o contexto escolar.

Palavras-chave: *Web 2.0*; aprendizagem colaborativa; partilha; interacção.

Abstract

Web 2.0 is more than a set of tools available on the network, is also a concept that goes beyond the boundaries of the digital world. The ideas of collaborative learning, sharing or interaction are critical skills in today's society.

This report resulted from an experience with lower secondary education students who had the opportunity to explore and use various Web 2.0 tools to develop small school projects. With this experience was possible to make a picture of the type of Internet use by students and an evaluation of the Web 2.0 tools potential for the school environment.

Keywords: Web 2.0, collaborative learning, sharing, interaction.

ÍNDICE

Introdução.....	6
Parte I - Fundamentação Teórica.....	11
1.1. <i>Web 2.0</i>	12
1.1.2. <i>Web 2.0</i> : origens	12
1.1.2. <i>Web 2.0</i> : tecnologia	15
1.1.3. <i>Web 2.0</i> : aplicações.....	16
1.2. Conectivismo e a aprendizagem	18
1.3. Aprendizagem colaborativa	20
1.4. O trabalho de projecto	21
Parte II - Metodologia do Projecto Tecnológico	23
2.1. Fase 1 - Ferramentas <i>Web 2.0</i>	27
2.1.1. Fotografia	28
2.1.2. Vídeo e Música	29
2.1.3. Páginas <i>Web</i>	30
2.1.4. <i>Wikis</i>	30
2.1.5. <i>Podcasting</i>	31
2.1.6. Office	31
2.1.7. Criatividade	31
2.1.8. Linhas de tempo	32
2.1.9. Publicações.....	32
2.1.10. Redes Sociais	33
2.2. Fase 2 - Hábitos de uso da <i>Internet</i>	34
2.3. Fase 3 – Trabalho com os alunos	39
Parte III – Análise e discussão de dados	46
Parte IV - Reflexão Crítica	53

Bibliografia	56
ANEXOS	61
ANEXO I - Questionário <i>on-line</i> aplicado aos alunos	62
ANEXO II – Projectos dos alunos.....	72
ANEXO III – Escola Básica Integrada da Cordinha.....	80

INTRODUÇÃO

O presente trabalho consiste no relatório do Estágio Profissionalizante integrado no Curso de Mestrado em Educação e Comunicação Multimédia ministrado pela Escola Superior de Educação de Santarém - Instituto Politécnico de Santarém.

O trabalho tem como título “Cordinha Virtual 2.0: Implementação de ferramentas da *Web 2.0* para a construção de projectos escolares”. Na origem deste trabalho está o facto de o Agrupamento de Escolas da Cordinha (Ervedal da Beira) ter lançado, no ano lectivo 2008/09, o projecto “Cordinha Virtual”. O objectivo passava por tornar as tecnologias de informação e comunicação como ferramentas essenciais no processo ensino/aprendizagem. Aproveitando o conceito do ano transacto e pretendendo dar-lhe continuidade e desenvolvê-lo, nasceu o título do projecto “Cordinha Virtual 2.0: Implementação de ferramentas da *Web 2.0* para a construção de projectos escolares”, a ser implementado no ano lectivo 2009/10.

O projecto foi desenvolvido em três turmas do 3.º Ciclo do Ensino Básico durante as aulas da disciplina de TIC (Tecnologias de Informação e Comunicação), o que incluiu uma turma do 9.º ano e duas turmas do 8.º ano de escolaridade.

O objectivo principal do projecto é o de levar os alunos a experimentar diversas ferramentas disponibilizadas pelas aplicações da *Web 2.0*, na concretização de pequenos projectos escolares e avaliar as suas potencialidades. Espera-se assim potenciar a criatividade, a colaboração, a partilha e a comunicação, conceitos essenciais na sociedade actual e intimamente ligados com o conceito de *Web 2.0*.

Outro objectivos foi o de fazer uma recolha e uma selecção de aplicações da *Web 2.0* que poderão ser usadas a nível escolar. Tentou-se também identificar quais os hábitos dos alunos, desta escola, no uso da *Internet*.

Espera-se então cumprir alguns objectivos mais específicos, tais como:

- Dar a conhecer a *Web 2.0* e os conceitos associados;
- Facilitar a adaptação a novas situações e à capacidade de resolver problemas no contexto da sociedade do conhecimento;
- Promover a autonomia, a criatividade, a responsabilidade e a capacidade de trabalhar em equipa;

- Promover a capacidade de utilizar e manipular aplicações informáticas com rigor técnico;
- Sensibilizar para os cuidados a ter relativamente à segurança dos dados e da informação;
- Fomentar o interesse pela pesquisa, pela descoberta e inovação face às necessidades e desafios actuais.

As questões de partida que serviram de guia ao projecto foram:

- Quais os hábitos dos alunos no uso da *Internet*?
- Quais as ferramentas da *Web 2.0* disponíveis e como poderão auxiliar os alunos na construção de projectos escolares?

Em 2006, a *Time Magazine* colocou a imagem de um ecrã de computador, onde aparece representado aquilo que sugere ser um vídeo do *Youtube*, impresso num material espelhado onde cada leitor se pode ver a si mesmo na capa da revista. A *Time Magazine* elegeu assim os milhões de utilizadores anónimos da *Web* como *Personalidade do Ano de 2006* - o que inclui todos aqueles que partilham vídeos no *Youtube*, que mostram as suas fotografias no *Flickr*, que constroem a *Wikipédia*, partilham as suas vidas nas redes sociais, os que dão a sua opinião em blogues ou que simplesmente partilham as suas preferências em *sites* como o *Delicious*.

A *Web* trouxe poder às pessoas: o poder de se expressarem livremente; de partilharem as suas vidas; as suas experiências; as suas preferências; os seus conhecimentos ou as suas criações; de comunicarem em rede e de estarem sempre em contacto. Os cidadãos comuns deixaram de ser apenas consumidores de conteúdos e de informação, passaram a ser também eles produtores. A viragem do milénio trouxe consigo toda uma nova forma de ver e de estar na *Web*, toda uma nova gama de aplicações e serviços permitiram às pessoas um grau de participação nunca antes alcançado. Em 2004, a *O'Reilly* e a *Medialive International*, chamou de *Web 2.0* a esta nova fase da *Web*. Muitos preferem o termo *Read/Write Web*.

Estas inovações tecnológicas afectam a sociedade como um todo e, em particular, a educação e o modo como os alunos aprendem.

Monereo (2005; cit. por Carvalho, 2007:28) identifica quatro competências sócio cognitivas que podem e devem ser rentabilizadas na *Internet*: aprender a procurar informação, aprender a comunicar, aprender a colaborar e aprender a participar na sociedade.

Friedman (2007:19) fala no conceito de *Globalização 3.0* e de como o terreno de jogo se tornou “plano”. O mundo entrou numa nova fase da globalização, onde indivíduos podem colaborar e competir a uma escala mundial. Esta fase da globalização está a ser impulsionada pelos computadores e pela *Internet*, permitindo a indivíduos que estão separados por milhares de quilómetros trabalharem em conjunto e partilharem ideias sem estarem lado a lado fisicamente.

Vivemos num mundo cada vez mais globalizado onde a imaginação, a capacidade de colaborar e partilhar vai marcar a diferença. É um novo desafio para as novas gerações que estão a chegar ao mercado de trabalho é fundamental que estejam preparadas para ela.

A estrutura deste relatório assenta em quatro partes distintas:

- **Parte I – Fundamentação Teórica:** aqui apresentam-se as noções básicas sobre a *Web 2.0*, a génese do conceito, a tecnologia e o tipo de aplicações que a caracterizam. Haverá também lugar a uma abordagem a outros conceitos como o conectivismo como teoria da aprendizagem e aspectos relacionados com a aprendizagem colaborativa e o trabalho de projecto;
- **Parte II – Metodologia do Projecto Metodológico:** apresentam-se as opções em termos de metodologia para a concretização do projecto e as várias fases de implementação do mesmo;
- **Parte III – Análise e Discussão de Dados:** serão dadas a conhecer os resultados obtidos e as conclusões a que se chegaram com a implementação do projecto tecnológico;

- **Parte IV – Reflexão Crítica:** aqui se registam as conclusões pessoais e sobre o desenrolar do projecto e uma reflexão sobre as competências adquiridas ao longo deste percurso.

PARTE I - FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1. WEB 2.0

1.1.2. Web 2.0: origens

Thomas Friedman (2007:63) afirmou que “em meados dos anos 90, a era dos PC *Windows* atingiram um ponto de estagnação”. Faltava algo que pudesse revolucionar a forma como os computadores se ligavam entre si, o aparecimento da *World Wide Web* permitiu que a *Internet* pudesse ser usada pelas pessoas para colocarem todo o tipo de conteúdos digitais à disposição de todos e que, através dos *browsers*, estaria visível nos monitores dos computadores ligados à rede. Quando Tim Berners-Lee, em 1991, criou a *WWW* e disponibilizou o primeiro *site*, iniciou uma nova etapa de conectividade entre as pessoas, permitindo tornar o mundo mais “plano” (Friedman, 2007:63).

Pierre Lévy (1997:132) enuncia três princípios orientadores do crescimento do ciberespaço: a interligação, a criação de comunidades virtuais e a inteligência colectiva. A comunicação universal é a luz que guia a cibercultura, um mundo interligado em que qualquer tipo de dispositivo se poderá ligar em rede, formando um todo comunicativo que envolve objectos e pessoas. A interligação permite a criação de comunidades virtuais que se vão construindo à volta de interesses comuns, conhecimentos, permuta de ideias ou projectos. Essas comunidades virtuais têm desenvolvido códigos de convivência e de comunicação próprios, são o desenvolvimento da relação humana desterritorializada, transversal e livre. Qualquer grupo humano forma comunidades virtuais no intuito de se aproximar do ideal colectivo inteligente, mais imaginativo, mais rápido e mais capaz de aprender e inventar. Pierre Lévy (1997:137) afirma que todos reconhecem que a grande utilidade do ciberespaço é pôr em sinergia os saberes, as imaginações ou mesmo as energias espirituais. No entanto, a inteligência colectiva ao invés de ser uma solução torna-se um campo de problematização.

Segundo o próprio Tim Berners-Lee (1999) a *Web* é “um espaço abstracto (imaginário) de informação. Na *Internet* encontramos computadores – na *Web* encontramos documentos, sons, vídeos... informação. Na *net* as ligações são

cabos entre computadores; na *Web*, as conexões são ligações de hipertexto. (...) A *Web* tornou a *Internet* útil porque as pessoas interessam-se realmente por informação e não querem saber de computadores e cabos” (Friedman, 2007:64).

John Seely Brown (2002) aponta três características da *Web* que marcam a diferença relativamente a outros *media*. Uma delas é o facto da *Web* poder funcionar em dois sentidos, o utilizador pode ser ao mesmo tempo receptor e emissor enquanto que a rádio, a televisão ou a imprensa limitam-se a enviar a mensagem e o ouvinte, o telespectador ou o leitor assumem um papel passivo. A segunda característica da *Web* é de poder ir de encontro àquilo que se pode chamar de “inteligências múltiplas”, uma ferramenta de aprendizagem que se adequa a cada estilo de aprendizagem. Uma terceira característica da *Web* é facto de permitir “nivelar os pequenos esforços de muitos com os grandes esforços de poucos” (Brown, 2002), ou seja, conseguir estabelecer a ligação entre recursos e necessidades.

A *World Wide Web* evoluiu muito nos anos seguintes à sua criação, novos serviços e tecnologias permitiram à *Web* aproximar-se das pessoas e um novo conceito surgiu, a *Web 2.0* - também conhecida como *Read/Write Web*.

O termo *Web 2.0* é comumente utilizado para designar toda uma nova geração de serviços e ferramentas da *Web* que facilitam a criação e partilha de informação; a comunicação; a interacção e a colaboração. Qualquer pessoa, mesmo com competências básicas ao nível informático, pode adicionar e editar conteúdo na *Internet*. Participar na *Web* já não está apenas ao alcance de um grupo restrito daqueles que possuem conhecimentos técnicos complexos.

Surgiram serviços na *Web* como as redes sociais; *sites* de partilha de vídeo, imagens ou documentos; *wikis*; *blogs*; *podcasts*; *mashups* ou *RSS feeds* que permitem a qualquer pessoa dar o seu contributo na construção da *Web*.

O termo *Web 2.0*, desde a sua criação, suscitou muitas dúvidas e não existe sequer uma definição consensual. Aparentemente, foi usado pela primeira vez por Darcy DiNucci, em 1999, num artigo intitulado *Fragmented Future* em que referia que: “*The first glimmerings of Web 2.0 are now beginning to appear, and we can start to see just how that embryo might develop*”. Neste artigo, a autora

centrou-se apenas nas questões relacionadas com o *webdesign* atendendo à variedade de plataformas onde a *Web* poderia estar disponível no futuro.

Já em 2004, a *O'Reilly* e a *Medialive International* usaram a designação de *Web 2.0* (Graham, 2005) para dar o nome a uma conferência sobre a *Web*. A partir desta altura, o termo acabou por se generalizar para designar uma nova forma dos utilizadores e programadores encararem e utilizarem a *Web*. Segundo O'Reilly (2005) "*Web 2.0 é a mudança para uma internet como plataforma, e um entendimento das regras para obter sucesso nesta nova plataforma. Entre outras, a regra mais importante é desenvolver aplicativos que aproveitem os efeitos de rede para se tornarem melhores quanto mais são usados pelas pessoas, aproveitando a inteligência colectiva*".

Web 1.0		Web 2.0
DoubleClick	-->	Google AdSense
Ofoto	-->	Flickr
Akamai	-->	BitTorrent
mp3.com	-->	Napster
Britannica Online	-->	Wikipedia
personal websites	-->	blogging
evite	-->	upcoming.org and EVDB
domain name speculation	-->	search engine optimization
page views	-->	cost per click
screen scraping	-->	web services
publishing	-->	participation
content management systems	-->	wikis
directories (taxonomy)	-->	tagging ("folksonomy")
stickiness	-->	syndication

Quadro 1. Exemplos que mostram a distinção entre a *Web 1.0* e a *Web 2.0* (O'Reilly, 2005)

James Snell, por seu lado, definiu a *Web 2.0* como "*chmod 777 web*", um termo conhecido pelos utilizadores *Linux*, que significa que um utilizador tem permissões de leitura, escrita e execução de um ficheiro ou pasta. O mesmo James Snell conclui o pensamento "*it's a place where you can (or should be able to) actually do stuff. Web sites that let you do stuff are more important than web sites that only let you read stuff*".

Para muitos, a designação de *Web 2.0*, é apenas uma manobra de *marketing* ou uma *buzzword*, o próprio fundador da *World Wide Web*, Tim Berners-Lee, afirmou numa entrevista a um *podcast* da IBM, em 2006, que a "*Web 1.0 was all about connecting people. It was an interactive space, and I think Web 2.0 is of course a piece of jargon, nobody even knows what it means. If Web 2.0 for you is blogs and wikis, then that is people to people. But that was what the Web was supposed to be all along*".

De qualquer das formas, a *Web* deixou de ser um simples meio de veiculação da informação para se assumir como uma plataforma onde os conteúdos são criados, partilhados, transformados e retransmitidos (Downes, 2005). Aplicações que vão melhorando à medida que são utilizadas por mais pessoas onde se aplica o conceito de inteligência colectiva. No fundo, a grande mudança prende-se com o facto de o utilizador deixar de ser um mero receptor de informação para passar a ser também um emissor, cujas opiniões, ideias ou gostos contam verdadeiramente.

Um exemplo de como essa inteligência colectiva pode funcionar é o motor de busca da *Google*, através das preferências de milhões de utilizadores que classificam os conteúdos, criam *links* entre páginas e preferem determinados *sites* em detrimento de outros, essa informação possibilita ao *Google* produzir resultados mais eficazes, quando pretendemos encontrar a informação mais relevante sobre determinado assunto. (Malone, 2009:2)

Segundo Hernandez (2007) "a *Web 2.0* é mais um conceito, uma ideia. Que por isso mesmo, varia de pessoa para pessoa, varia em cada debate sobre ela, agrega-se ou modificam-se aspectos dependendo das necessidades e visão de quem a define."

1.1.2. Web 2.0: tecnologia

A *Web 2.0* recebeu o seu poder a partir de um conjunto de novas tecnologias como: AJAX, API e *Web Syndication*.

O AJAX (*Asynchronous Javascript And XML*) foi o motor desta evolução da *Web*. Permitiu a criação de aplicações interactivas, mais dinâmicas e criativas. AJAX

não é propriamente uma tecnologia mas sim, um aglomerado de tecnologias como XHTML (*eXtensible Hypertext Markup Language*) e CSS (*Cascading Style Sheets*); DOM (*Document Object Model*); XML (*eXtensible Markup Language*) e XSLT (*XSL Transformations*); *XMLHttpRequest*; e *JavaScript*. Talvez o melhor exemplo do uso desta tecnologia seja o *Google Maps*.

API (*Application Programming Interface*) é uma interface que permite a comunicação entre diferente *software*. Um desses exemplos é a generalização dos *plugins*, ou seja, extensões criadas a partir de uma API, lançada pelos autores originais, que permite a outras pessoas desenhar novas funcionalidades para o programa original.

Web Syndication é a tecnologia que permite a distribuição e agregação de conteúdos digitais. Foi popularizada pelo formato RSS (*Really Simple Syndication*) e permite aos utilizadores receberem notificações automáticas sempre que exista actualização de conteúdos, evita a consulta constante de todos os *sites* onde essa informação possa estar disponível.

1.1.3. Web 2.0: aplicações

No contexto da *Web 2.0* surgiram vários *sites* que se tornaram a imagem de marca deste conceito e que trouxeram novas e excitantes possibilidades ao utilizador da *Web*. De uma forma muito simples, permitem aos seus utilizadores a produção e partilha de textos, fotos, vídeos, animações ou apresentações. *Sites* como o *Blogger*, *Youtube*, *Flickr*, *Wikipédia*, *De.licio.us* e muitos outros, permitem essa partilha. Surgiram as redes sociais. O *MySpace*, o *hi5* ou o *Facebook* permitem ligar as pessoas e uma nova forma de interacção social emergiu.

Os blogues são um ícone da *Web 2.0*, Jorn Barger, em 1997, usou os termos *Web-log* ou *blog* para designar uma simples página *web* contendo opiniões pessoais, comentários e outra informação que se designaram por *posts* (Anderson, 2007:7). A sua organização é semelhante a um diário com a informação organizada cronologicamente. Muitos dos blogues permitem aos seus visitantes deixarem os seus comentários. Justin Hall é reconhecido como um dos

pioneiros desta forma de publicação, iniciando, em 1994, o seu blogue *Justin's Links from the Underground* que mantém até aos dias de hoje.

Os *wikis* são um sistema de produção social de conteúdos, permite a criação e edição conjunta de conteúdos. Uma forma rápida e fácil de editar conteúdo na *Web* mesmo que tenha sido criado por outro autor, permitindo que várias pessoas trabalhem um mesmo texto de forma assíncrona e sem estarem próximas geograficamente. Tornaram-se populares com o aparecimento da *Wikipédia* - um exemplo paradigmático daquilo que é a *Web 2.0* - uma enciclopédia *on-line* construída e mantida por voluntários que formam uma autêntica comunidade de partilha de conhecimento. Um serviço que melhora à medida que mais pessoas a utilizam e tirando partido daquilo que é conhecido como “inteligência colectiva”.

O *Really Simple Syndication* (RSS) é um serviço de agregação (*syndication* em inglês) de conteúdos. É uma linguagem criada a partir do XML que permite agregar notícias ou outros conteúdos de diversos *sites* da *Web*. Evita a consulta de diversos fontes de informação para ficar a par das mais recentes novidades, as aplicações de RSS conseguem agregar e manter actualizada toda a informação, permitindo uma consulta rápida daquilo que mais interessa ao utilizador.

Tagging e *Social bookmarking* são também conceitos fortemente conotados com a *Web 2.0*. Um *tag* é uma palavra-chave que é adicionada a um objecto digital (como um vídeo, uma música ou uma imagem) e que permite descrevê-lo. Os *tags* permitem aos utilizadores, colectivamente, classificar e encontrar informação.

Os sistemas de *bookmarking* como o do *De.licio.us* ou *Digg* permitem ao utilizador fazer listas de *bookmarks* ou favoritos daquilo que vai encontrando na *Web*, que podem ser depois partilhadas com outros utilizadores. Cada *bookmark* pode também ser categorizada através de *tags*. É uma boa forma para se estar a par das mais recentes tendências na rede.

Uma das formas mais comuns de participação na *Web* é através da classificação de conteúdos usando marcadores ou *tags*. Esta forma de classificação deu

origem ao termo *folksonomia* (junção do termo taxonomia com *folk*). Este método de classificação é usado com grande sucesso em *sites* como o *Del.icio.us*, *Flickr*, *Last.fm* ou mesmo o *Youtube*. Permitindo a constante actualização das classificações dos conteúdos apresentados e a descentralização da gestão de conteúdos dos *sites* que seria uma tarefa praticamente impossível sem a ajuda dos próprios utilizadores.

A partilha de vídeos, fotografias, apresentações ou som tornou-se uma prática comum, o *Youtube*, *Vimeo*, *Flickr*, *Picasa*, *Slideshare* ou outros *sites* semelhantes permitem aos seus utilizadores partilharem as suas criações com o mundo. Permitem também que as pessoas possam discutir ideias sobre aquilo que estão a ver e trocarem experiências.

Com mais de 500 milhões de utilizadores activos, o *Facebook* é também o segundo *site* mais visitado a nível mundial. As redes sociais assumiram um grande protagonismo na *World Wide Web* nos últimos anos. O *Facebook*, o *Twitter*, o *MySpace* ou o *hi5* demonstram que as pessoas gostam de estar sempre em contacto umas com as outras.

1.2. CONECTIVISMO E A APRENDIZAGEM

A forma como aprendemos, num mundo marcado pelas tecnologias da informação, mudou. As tradicionais teorias da aprendizagem (behaviorismo, cognitivismo e construtivismo) não tiveram que lidar com a influência da tecnologia na aprendizagem e parecem agora desadequadas (Siemens, 2005). Tais teorias baseiam-se no facto de que aprendizagem ocorre no indivíduo e não consideram a aprendizagem fora do indivíduo como a aprendizagem que é guardada e manipulada pela tecnologia (Siemens, 2005).

Para fazer face às lacunas apresentadas por essas teorias, Siemens, no seu artigo "*Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*" avança com a teoria conectivista que integra os princípios explorados pelas teorias do caos, rede, complexidade e auto-organização. A aprendizagem ocorre em ambientes que não

são completamente controlados pelo indivíduo, podendo ocorrer fora dele (Siemens, 2005).

Pierre Lévy (1997:171) considera que “a *World Wide Web* é um fluxo. As suas inumeráveis fontes, as suas turbulências, o seu irresistível aumento oferecem uma imagem surpreendente da inundação da informação contemporânea”. O fluxo de informação é extraordinariamente elevado, torna-se impossível ao ser humano apre(e)nder todo o conhecimento gerado. A adaptabilidade, a capacidade de reconhecer alterações nos padrões e fazer ajustamentos, criar conexões entre as comunidades especializadas, criação de padrões de informação úteis a partir de uma enorme variedade de fontes de informação são tudo capacidades essenciais para a aprendizagem. “A nossa capacidade de aprender aquilo de que precisamos para o futuro é mais importante do que aquilo que sabemos no presente.” (Siemens, 2005).

Siemens (2005) avança com os princípios do conectivismo:

- A aprendizagem e conhecimento assenta na diversidade de opiniões;
- A aprendizagem é um processo de conexão de nós especializados ou fontes de informação;
- Aprendizagem pode residir em dispositivos não-humanos;
- A capacidade para saber mais é mais importante do que aquilo que já sabemos num determinado momento;
- Promover e manter conexões é fundamental para facilitar a aprendizagem contínua;
- A capacidade de descobrir conexões entre áreas, ideias e conceitos é uma competência fundamental;
- A constante actualização do conhecimento é o objectivo de todas as atividades de aprendizagem conectivistas;
- A tomada de decisão é, em si mesmo, um processo de aprendizagem. Escolher o que aprender e o significado da informação recebida é visto através da lente de uma realidade em mudança. Embora não haja uma resposta certa agora, ela pode ser errada amanhã devido a alterações no contexto que afetam a decisão.

1.3. APRENDIZAGEM COLABORATIVA

A partilha e a colaboração são conceitos intimamente ligados à *Web 2.0* e às ferramentas a ela associadas.

A aprendizagem colaborativa implica que cada elemento de um grupo ou comunidade de aprendizagem seja um contribuinte activo de conhecimento, responsável pela sua aprendizagem e pela dos outros. Propicia a aprendizagem entre alunos e o aproveitamento das experiências de aprendizagem de cada um para benefício da comunidade. (Aresta, 2008:404)

As ferramentas da *Web 2.0* têm a características que potenciam esta aprendizagem colaborativa ao facilitarem o processo de comunicação, interacção e a própria criação de comunidades virtuais. A comunidade de *free software* é um exemplo acabado daquilo que a aprendizagem e produção colaborativa pode gerar, os programadores trocam ideias entre si, aprendem uns com os outros e disponibilizam o código fonte dos seus projectos de modo a que qualquer outro programador possa acrescentar algo ou melhorar algum aspecto. Esta cooperação possibilita o aperfeiçoamento constante de determinado *software*.

Para Dillenbourg (2008:1), a definição de aprendizagem colaborativa é tudo menos clara, havendo uma grande variedade de usos do termo, consoante o campo académico onde é aplicado. De qualquer forma, o autor lança uma definição - que considera ampla e pouco satisfatória - de aprendizagem colaborativa como uma situação em que duas ou mais pessoas aprendem ou tentam aprender algo em conjunto.

De um modo geral, os investigadores consideram que o trabalho de grupo e colaborativo ou ainda actividades que envolvam situações de discussão trazem evidentes vantagens para a aprendizagem dos alunos.

1.4. O TRABALHO DE PROJECTO

O trabalho de projecto tem as suas origens em William Kilpatrick, quando em 1918 foi editada a sua obra "O Método de Projecto". O conceito surgiu também no movimento da escola progressiva, decorrente do pensamento de John Dewey, e no movimento da Escola Nova. (Miranda *et al.*, 2008:89)

Trabalho de projecto é uma metodologia assumida em grupo e que pressupõe uma grande implicação de todos os participantes.

Projecto pode definir-se "um conjunto de práticas conscientemente finalizadas que se desenvolvem através de um processo complexo que inclui momentos de acção e representação, conduzindo à existência de interacções múltiplas e diversificadas" (Silva & Miranda, 1990: 121).

O programa de Tecnologias da Informação e Comunicação (2003) advoga que: "A disciplina de TIC tem um carácter predominantemente prático e experimental. Torna-se, por isso, necessário implementar metodologias e actividades que incidam sobre a aplicação prática e contextualizada dos conteúdos, a experimentação, a pesquisa e a resolução de problemas. (...) Neste contexto, a articulação de saberes das várias disciplinas deverá ser posta em prática através da realização de pequenos projectos que permitam ao aluno encarar a utilização das aplicações informáticas não como um fim em si, mas, pelo contrário, como uma ferramenta poderosa para facilitar a comunicação, o tratamento de dados e a resolução de problemas." (Direcção-Geral de Inovação e de Desenvolvimento Curricular, 2003)

O trabalho de projecto há muito que está implantado no Sistema Educativo nacional. A Área Escola, introduzida pela Reforma Educativa de 1989, procurou fomentar a interdisciplinariedade entre professores, a realização de projectos em comum sendo a iniciativa dada aos alunos.

A importância do trabalho de projecto é assumida com a reorganização curricular de 2001, pelo Decreto-Lei n.º 6/2001, institui a Área de projecto, "visando a concepção, realização e avaliação de projectos, através da articulação de saberes

de diversas áreas curriculares, em torno de problemas ou temas de pesquisa ou de intervenção, de acordo com as necessidades e os interesses dos alunos”.

PARTE II - METODOLOGIA DO PROJECTO TECNOLÓGICO

O projecto foi desenvolvido na Escola Básica Integrada da Cordinha, em Ervedal da Beira. O projecto foi implementado em três turmas do 3.º Ciclo do Ensino Básico - uma turma do 9.º ano e duas turmas do 8.º ano de escolaridade - durante as aulas da disciplina de TIC (Tecnologias de Informação e Comunicação). Os alunos envolvidos apresentavam, na altura, idades compreendidas entre os 13 e 17 anos.

A disciplina de TIC, no 9.º ano, faz parte do plano curricular e tem uma carga horária de um tempo lectivo semanal (90 minutos), no 8.º ano a disciplina surge como uma área curricular não disciplinar com uma carga horária de um meio tempo lectivo semanal (45 minutos).

A Escola Básica Integrada da Cordinha é a escola sede do Agrupamento de Escolas da Cordinha e situa-se na zona Norte do concelho de Oliveira do Hospital (Distrito de Coimbra) (*cf.* Anexo III). A área de abrangência do agrupamento integra uma população de, aproximadamente, 4000 indivíduos. A densidade populacional é fraca. A região apresenta características rurais, onde se desenvolve a agricultura e a criação de gado, sobretudo ovino. No entanto, existem já algumas indústrias ligadas à madeira. A população apresenta um baixo nível cultural e escolar.

O projecto idealizado para este Estágio Profissionalizante, pretendeu ser um espaço de experimentação e de exploração de um conjunto de ferramentas que a *Web 2.0* proporciona e tirar partido disso para o processo ensino/aprendizagem.

O principal objectivo do projecto foi o de levar os alunos a experimentarem diversas ferramentas disponibilizadas pelas aplicações da *Web 2.0*, na concretização de pequenos projectos escolares e avaliar as suas potencialidades.

Outro dos objectivos foi o de fazer uma recolha e uma selecção de aplicações da *Web 2.0* que poderão usadas a nível escolar. Por fim, tentou-se identificar quais os hábitos dos alunos, desta escola, no uso da *Internet*.

Espera-se então cumprir alguns objectivos mais específicos tais como:

- Dar a conhecer a Web 2.0 e os conceitos associados;
- Facilitar a adaptação a novas situações e à capacidade de resolver problemas no contexto da sociedade do conhecimento;
- Promover a autonomia, a criatividade, a responsabilidade e a capacidade de trabalhar em equipa;
- Promover a capacidade de utilizar e manipular aplicações informáticas com rigor técnico;
- Sensibilizar para os cuidados a ter relativamente à segurança dos dados e da informação;
- Fomentar o interesse pela pesquisa, pela descoberta e inovação face às necessidades e desafios actuais.

As questões de partida que serviram de guia ao projecto foram:

- Quais os hábitos dos alunos no uso da *Internet*?
- Quais as ferramentas da *Web 2.0* disponíveis e como poderão auxiliar os alunos na construção de projectos escolares?

Para dar respostas a estas questões foi necessário recorrer a uma metodologia de trabalho que compreendeu uma parte quantitativa e outra qualitativa. Para responder à primeira questão, recorreu-se à aplicação de um questionário *on-line*, enquanto que para a segunda questão, a resposta foi dada através da pesquisa documental e da observação directa do trabalho dos alunos ao longo da implementação do projecto e avaliação dos mesmos.

A implementação do projecto desenrolou-se em três fases distintas que teve como ponto de partida a tentativa de responder à primeira parte da questão: "Quais as ferramentas da *Web 2.0* disponíveis e como poderão auxiliar os alunos na construção de projectos escolares?".

A primeira fase, consistiu então num estudo do tipo descritivo baseado na pesquisa documental e da *Web*. Foi necessário fazer uma elencação dos *sites* que se poderiam situar debaixo da "cúpula" da *Web 2.0* e quais poderiam ser utilizadas pelos alunos na elaboração dos seus projectos. Para realizar esta pesquisa recorreu-se a motores de busca na *Internet* e alguns

sites, como o *GO2WEB20*¹ ou o *Cool Tools for Schools*², cujo trabalho tem passado pela indexação das várias ferramentas da *Web 2.0*.

A segunda fase, foi a tentativa de responder à questão: "Como é que os alunos usam a *Internet*?". Tentou perceber-se como é que os alunos do 3.º Ciclo do Ensino Básico, desta escola, usavam a *Internet*. Para determinar esses hábitos, foi necessário recorrer a um inquérito *on-line* (cf. Anexo I). Os resultados foram importantes para conhecer um pouco sobre dos hábitos dos alunos ao usarem a *Web*, identificar quais as ferramentas da *Web 2.0* habitualmente usadas e para que fim.

A terceira fase, consistiu no trabalho com os alunos. Esta fase desenrolou-se durante as aulas de Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) e foi implementado em três turmas (duas turmas do 8.º ano e uma turma do 9.º ano) da Escola Básica Integrada da Cordinha. As turmas do 8.º com uma carga horária de 45 minutos semanais e a turma de 9.º ano com 90 minutos semanais.

Nesta etapa, os alunos tiveram contacto com os conceitos ligados à *Web 2.0*, tiveram a oportunidade de conhecer e experimentar algumas das ferramentas e a oportunidade de desenvolverem projectos com a ajuda dessas ferramentas.

¹ Disponível em: www.go2web20.net

² Disponível em: cooltoolsforschools.wikispaces.com

	2009				2010								
	Set	Out	Nov	Dez	Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul	Ago	Set
Revisão Bibliográfica	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Análise e selecção de ferramentas Web 2.0				■	■								
Aplicação de um inquérito sobre os hábitos dos alunos no uso da Internet					■								
Trabalho com os alunos					■	■	■	■	■	■			
Análise de Resultados										■	■		
Redacção do relatório final									■	■	■	■	■

Quadro 1. Cronograma do Estágio Profissionalizante

2.1. FASE 1 - FERRAMENTAS WEB 2.0

As ferramentas, consideradas como *Web 2.0*, são numerosas e destinam-se a variados fins. Foi necessário fazer uma pesquisa e selecção prévia das ferramentas da *Web 2.0* existentes e que poderiam ser usadas pelos alunos em contexto escolar.

Dessa pesquisa e selecção foram escolhidas algumas ferramentas que mais tarde foram apresentadas aos alunos. Esta pesquisa socorreu-se, essencialmente, de duas páginas *web* que se dedicam a indexar as ferramentas *Web 2.0*. O projecto *GO2WEB20* é um projecto que visa indexar e categorizar todos os serviços que vão surgindo na rede e que se enquadram no âmbito da *Web 2.0*. Um outro projecto, da mesma natureza, é o *Web 2.0: Cool Tools for Schools* que apresenta uma selecção de *sites* mais virados para âmbito escolar.

De seguida, apresenta-se algumas dessas ferramentas que acabaram por ser mostradas aos alunos. As aplicações seleccionadas que aqui se descrevem, foram agrupadas por categorias.

2.1.1. Fotografia

***Photosynth* (photosynth.net)**

O *Photosynth* é um serviço da *Microsoft* que permite a criação de fotos panorâmicas de uma forma bastante simples. Basta tirar as fotos - o *site* explica o processo - fazer o *download* e instalar uma pequena aplicação no computador, criar uma conta e enviar as fotos para o *site*. O resultado são belas imagens panorâmicas dos locais ou objectos que queremos mostrar. Às imagens podemos juntar descrições e *tags* que ajudarão o visitante a melhor encontrar e identificar o que está a ver. Permite também usar as fotos panorâmicas noutros *sites* ou blogues.

***Flickr* (flickr.com)**

É o maior *site* de partilha de fotografias. Pode-se partilhar as fotos com o mundo ou apenas com quem quisermos, podemos deixar documentários sobre as fotos e assim contactar com os autores e outras pessoas que vêem o mesmo que nós. Oferece também a possibilidade de embutir as fotos alojadas no *Flickr* em qualquer outro *site* ou blogue.

***Álbuns Web Picasa* (picasaweb.google.com)**

Uma boa forma de ter as nossa fotos sempre disponíveis e organizadas através da criação de álbuns. Podemos partilhar as nossas fotos com os outros, deixar os nossos comentários ou mesmo embutir as fotos ou um *slideshow* das mesmas num outro *site* ou blogue.

***Historypin* (historypin.com)**

Este *site* resulta da parceria entre o movimento social *We Are What We Do* e a *Google* e permite o envio de fotos antigas, preferencialmente de espaços exteriores, localizá-las no *Google Maps* - *Google Street View*. Convém saber o local exacto de onde a foto foi tirada para uma melhor localização no mapa. A acompanhar a foto deve ir a história por detrás da

imagem. O resultado pode ser a possibilidade de comparar as diferenças ocorridas entre o momento em que a foto foi tirada e os dias de hoje.

2.1.2. Vídeo e Música

Youtube (youtube.com)

O *Youtube* é o maior *site* de partilha de vídeos do mundo. Qualquer pessoa pode partilhar os seus vídeos com o mundo inteiro de forma gratuita. Permite também deixar comentários sobre os vídeos que vemos no *site* ou mesmo classificá-los. No *Youtube* podemos também subscrever ou mesmo criar um canal próprio que pode ser personalizado. Os vídeos inseridos podem ser depois integrados noutros *sites* ou blogues.

Animoto (animoto.com)

Possibilita a composição de vídeos a partir de fotografias, outros *clips* de vídeo e música. Consegue combinar muito bem as imagens, vídeos e música para criar vídeos apelativos. Permite depois a partilha dos vídeos. A versão gratuita permite criar vídeos até 30 segundos de duração.

Stupeflix (www.stupeflix.com)

O *Stupeflix* permite criar pequenos vídeos a partir de imagens, vídeos, texto e som. Podemos editar o vídeo, inserir efeitos e muito mais. Depois de pronto podemos partilhá-los ou enviá-lo para outros *sites* como o *Youtube* ou embuti-los em qualquer outra página *web* ou blogue.

Dragontape (dragontape.com)

É uma aplicação que permite misturar vídeos que estejam no *Youtube*. Para fazer a mistura, basta fazer uma busca através de palavras-chave, arrastar os vídeos que queremos para a linha de tempo e já está. Se possuírmos uma conta no *site* as nossas criações ficam guardadas e podemos sempre mostrá-las a toda a gente.

2.1.3. Páginas Web

***Google Sites* (sites.google.com)**

É um serviço prestado pela *Google*, que permite a criação de páginas *web*. É gratuito e fácil de usar. O *Google Sites* disponibiliza uma série de modelos que podemos usar para iniciar a construção de um *site*. Disponibiliza uma série de funcionalidades o que inclui a completa integração com outros serviços *Google*. Permite também o alojamento gratuito até 100MB e pode-se apresentar num domínio personalizado, caso o utilizador possua um.

***Wix* (www.wix.com)**

O *Wix* é uma ferramenta poderosa para a criação de *sites* em *Flash* visualmente atractivos. É simples de usar devido ao seu sistema *drag & drop*. É gratuito e torna o processo de criação de páginas *web* bastante simples.

Weebly

É talvez a forma mais simples criar um *site*. O *Weebly* usa também o sistema *drag & drop*, é gratuito e muito fácil de usar! Possibilita mesmo a inserção de fóruns, formulários ou mesmo um blogue embutido nas páginas.

2.1.4. Wikis

***Wikispaces* (wikispaces.com)**

É um serviço que permite a criação de *wikis*. O plano gratuito permite a criação do número de páginas e utilizadores que quisermos mas tem algumas limitações ao nível do armazenamento, da personalização e outros aspectos.

2.1.5. Podcasting

***podOmatic* (podomatic.com)**

Criar, manter e partilhar um *podcast* de áudio é simples com o *podOmatic*. O *podcasting* não é mais do que uma forma de publicação de arquivos digitais, neste caso de som. Num *podcast* os utilizadores podem subscrever *feeds* RSS que permitem o acompanhamento constante das mais recentes novidades. Possibilita a interacção com os outros utilizadores, podemos acompanhar os *podcasts* que mais nos interessam ou partilhá-los com os nossos amigos.

2.1.6. Office

***Google Docs* (docs.google.com)**

É um pacote completo de ferramentas de produtividade. Inclui processador de texto, folha de cálculo, criador de apresentações, ferramenta para criar formulários e mesmo uma aplicação de desenho. Todos estes serviços funcionam no *browser*, sem ter de fazer qualquer instalação, bastando criar uma conta no *Google*. Como os documentos são guardados no servidor podem ser usados em qualquer lugar e em diversas plataformas. Potenciam também o trabalho colaborativo, na medida em que os documentos podem ser partilhados com outras pessoas que podem trabalhar directamente nos mesmos. A tecnologia usada pelo *Google Docs* permite a sua utilização mesmo quando os utilizadores não estão ligados à *Internet*.

2.1.7. Criatividade

***Aviary* (aviary.com)**

O *Aviary* é um conjunto de ferramentas poderosas para dar largas à criatividade. As aplicações disponíveis não necessitam de ser instaladas no computador, funcionam no *browser*. As ferramentas disponíveis permitem editar imagens, editar efeitos, editar áudio, gerar música, trabalhar com desenho vectorial, fazer captura de imagens de páginas *web* e demais

funcionalidades. Os trabalhos criados podem ser guardados no próprio *site*, basta criar uma conta, ou guardá-los no nosso computador.

Creaza (creaza.com)

O *Creaza* oferece quatro ferramentas que passa por um editor de vídeo, um editor de áudio, um criador de mapas de conceitos e mesmo uma aplicação que permite criar bandas desenhadas.

Glogster (edu.glogster.com)

No *Glogster* podemos criar *posters* virtuais dinâmicos, às imagens e textos podemos juntar vídeos, animações ou som. No fim, podemos imprimir o nosso *poster*, partilhá-lo com os outros na galeria do *site* ou mesmo embuti-lo noutras páginas *web* ou blogues.

Myoats (myoats.com)

No *Myoats* é possível criar autênticas obras de arte usando uma aplicação bastante simples de desenho *on-line*. As criações podem ser guardadas, classificadas e as melhores são reconhecidas ao serem colocadas na página inicial do *site*, basta criar uma conta.

2.1.8. Linhas de tempo

Dipity (dipity.com)

Permite a criação de frisos cronológicos sobre qualquer tipo de assunto. Os frisos cronológicos criados podem também ser embutidos noutros *sites* ou blogues, a sua actualização pode mesmo ser feita a partir de *e-mail*, *Facebook*, *Twitter* ou *MySpace*.

2.1.9. Publicações

Calaméo (calameo.com)

O *Calaméo* é o *site* ideal para publicar qualquer documento que queiramos partilhar com o mundo. É ideal para publicar revistas, jornais, brochuras, relatórios e muito mais. O *site* permite aos utilizadores folhear os documentos publicados, imitando a forma como o fazemos com o papel,

podemos também embutir os documentos publicados em qualquer outra página *web* ou blogue. Podemos também adicionar vídeos, links ou animações às publicações. Funciona também com as redes sociais como o *Twitter* ou o *Facebook* o que permite uma forma mais simples de divulgação.

***Scribd* (scribd.com)**

É o maior *site* dedicado à publicação e leitura *on-line*. Qualquer documento - em PDF, *Word*, *PowerPoint* ou outro - pode ser publicado e partilhado com todos. Os utilizadores podem criar perfis e criar autênticas comunidades virtuais de leitores e publicadores de conteúdos. Os documentos publicados podem ser também incluídos noutros *sites* ou blogues e divulgados através do *Facebook* e *Twitter*.

2.1.10. Redes Sociais

***Facebook* (facebook.com)**

O *Facebook* é, neste momento, a estrela das redes sociais com mais de 500 milhões³ de utilizadores registados em todo o mundo e, segundo o *site* Alexa.com⁴, o segundo *site* mais visitado a nível mundial. O *Facebook* facilita a conectividade entre as pessoas, permite criar um perfil onde cada utilizador poderá publicar informações pessoais, fotos, vídeos, trocar mensagens públicas ou privadas com outros utilizadores, podendo mesmo usar o serviço de *chat*. Os termos de utilização do *site* não permitem utilizadores com idade inferior a 13 anos. O *site* disponibiliza diversas outras aplicações como, por exemplo, jogos *on-line*.

***hi5* (hi5.com)**

Continua a ser a rede social mais popular em Portugal embora esteja a perder espaço para o *Facebook*. Os utilizadores podem criar perfis e

³ Número avançado pelo Facebook, a 23 de Agosto de 2010, e disponível em: <http://www.facebook.com/press/info.php?statistics>

⁴ O *site* Alexa.com é um serviço, propriedade da Amazon, que mede quantos utilizadores visitam um determinado *site*.

partilhar informação pessoal, fotos, mensagens privadas ou públicas com outros utilizadores. Permite também falar com os amigos através de *chat*. O *hi5* permite a utilização de inúmeras outras aplicações o que inclui diversos tipos de jogos *on-line*. A idade mínima para alguém se poder registar no *site* é de 13 anos.

MySpace (myspace.com)

O *MySpace* é uma rede social bastante popular - vigésimo nono *site* mais visitado a nível mundial, segundo as estatísticas do *Alexa.com* - e que devido à capacidade de hospedar ficheiros de música torna-o muito usado por muitas bandas e músicos para divulgação dos seus trabalhos. Permite a criação de perfis pessoais onde se partilham informações pessoais, fotos ou vídeos e ainda a comunicação com velhos e novos amigos que estejam registados no *site*. É também restrito a quem tenha 13 anos de idade ou mais.

2.2. FASE 2 - HÁBITOS DE USO DA *INTERNET*

Durante o mês de Janeiro de 2010 foi aplicado um inquérito *on-line*, sobre os hábitos de utilização da *Internet*, a alunos do 8.º ano e 9.º ano de escolaridade da Escola Básica Integrada da Cordinha. As idades dos alunos situam-se compreendidas entre os 13 e os 17 anos de idade (média de idades de 15 anos). O inquérito foi elaborado recorrendo à ferramenta de criação de formulários do *Google Docs*. O inquérito obteve 47 respostas, num universo de 50 alunos.

Da análise dos resultados obtidos, conclui-se que a esmagadora maioria dos alunos acede à *Internet*, preferencialmente, a partir de casa. De 47 respostas, 39 alunos (83%) referiram que era a partir de casa que mais acediam à *Internet*, sendo que apenas 4 alunos referiram a escola como principal ponto de acesso à rede.

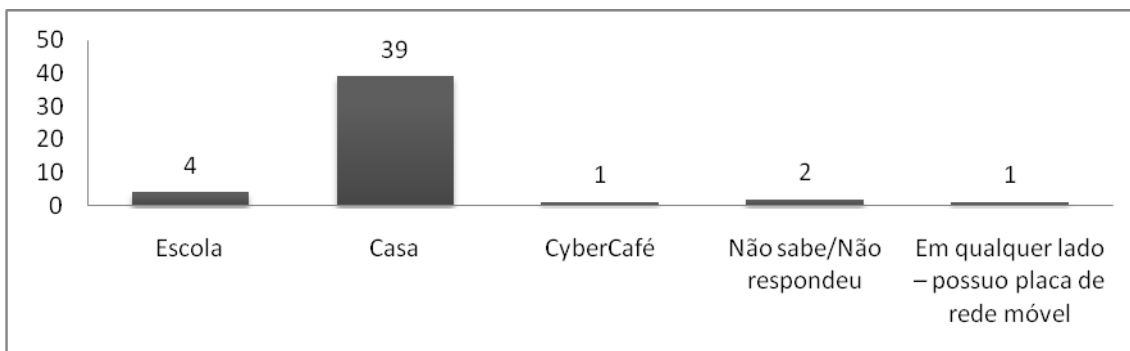


Gráfico 1. Local onde os alunos mais acedem à Internet

Quanto à frequência de acesso à *Internet*, a grande maioria dos alunos (85%) responderam que acediam à *Internet* numa base diária, apenas 6 alunos (13%) referem a sua utilização numa base semanal.

Em termos de tempo médio a navegar na *Internet*, a maioria (45%) respondeu que passa entre 1 a 3 horas, por dia, a navegar na *Internet*. Uma parte significativa de alunos (23%) passa já entre 3 a 5 horas, por dia, ligados à *Internet*.

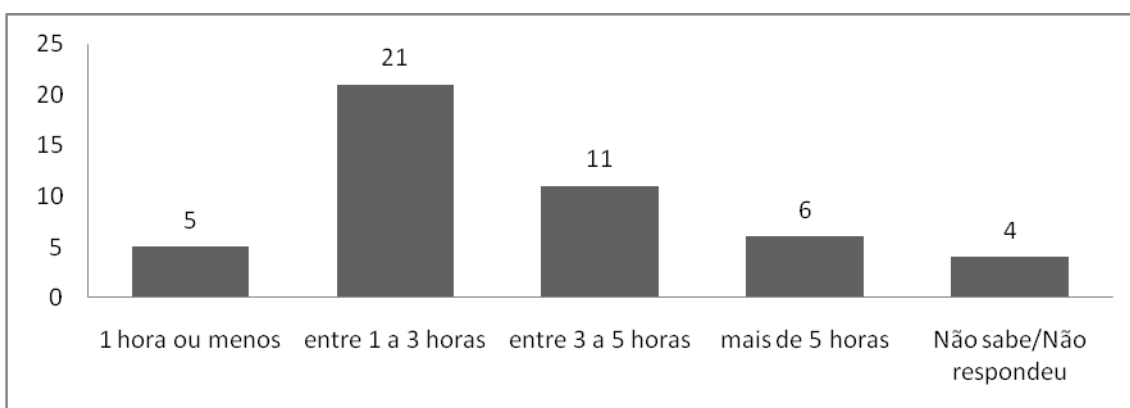


Gráfico 2. Tempo gasto, em média, por dia a navegar na Internet

Quanto às aplicações mais usadas, foi pedido aos alunos que assinalassem, a partir de uma listagem de aplicações, as 5 mais utilizadas. A aplicação mais usada é o serviço de “*Instant Messaging*” (principalmente o MSN) usado por 89% dos alunos, seguida de perto dos “Motores de Busca” (83%), das “Redes Sociais” (80%), do “Correio Electrónico” (76%) e dos “Jogos” (63%).

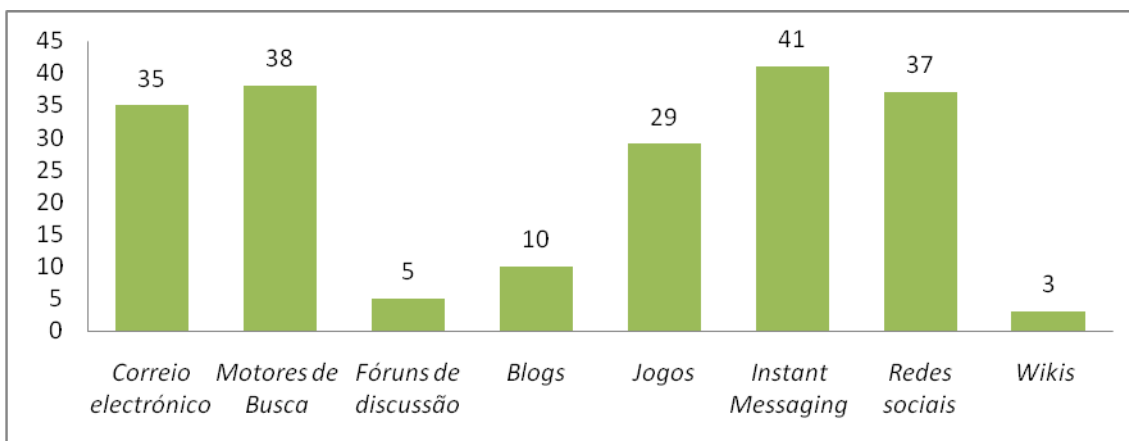


Gráfico 3. Aplicações mais utilizadas pelos alunos

As principais razões apontadas para o uso da *Internet* são: “Contactar com os amigos” (83%); “Efectuar pesquisas para trabalhos e estudar” (77%); “Fazer *download* de música ou filmes” (66%) ; “Ver vídeos ou ouvir música” (62%) e Jogar (51%).

Razões para o uso da Internet	N.º de respostas	%
Contactar com os meus amigos	39	83%
Efectuar pesquisas para trabalhos e estudar	36	77%
Fazer <i>download</i> de música ou filmes	31	66%
Ver vídeos ou ouvir música	29	62%
Jogar	24	51%
Trocar <i>e-mails</i>	20	43%
Visitar páginas de redes sociais dos meus amigos	16	34%
Procurar novos amigos/conhecimentos	11	23%
Obter informação sobre temas diversos não relacionados com a escola	9	19%
Ler notícias em jornais, revistas, portais	7	15%
Actualizar o meu blog e/ou visitar blogs de outros	6	13%
Partilhar informação (documentos, músicas, filmes, etc.)	4	9%
Participar em fóruns de discussão	3	6%
Fazer compras	3	6%
Consultar documentação deixada no <i>Moodle</i> ou outra plataforma <i>eLearning</i>	1	2%
Outra	2	4%

Quadro 2. Razões para o uso da Internet

As redes sociais têm uma grande implantação junto dos jovens com 81% dos alunos a estarem registados nalguma rede social. Verifica-se que duas redes sociais se destacam claramente das restantes, o *Facebook* (87%) e o *hi5* (82%).

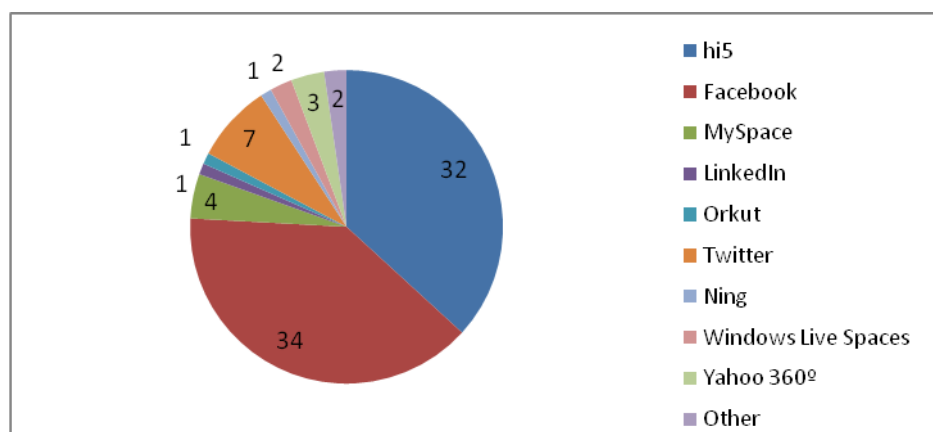


Gráfico 4. Redes sociais mais utilizadas

As redes sociais são usadas, principalmente, para “Ver fotos” (85%); “Conversar com outras pessoas” (68%); “Fazer comentários” (63%); “Enviar mensagens” (57%) e “Jogar” (53%).

Actividades mais praticadas nas redes sociais	N.º de respostas	%
Ver fotos	34	85%
Conversar com outras pessoas	27	68%
Fazer comentários	25	63%
Enviar mensagens	23	57%
Jogar	21	53%
Saber o que os meus contactos estão/andam a fazer	20	50%
Partilhar informação: fotos, filmes, música	17	43%
Conhecer pessoas novas	14	35%
Descobrir coisas interessantes	11	28%
Informar a minha rede de contactos do que eu estou/ando a fazer	4	10%
Combinar encontros pessoais com as pessoas da minha rede	3	8%
Outra	1	3%

Quadro 3. Actividades mais praticadas nas redes sociais

A *Internet* é também um meio muito utilizado para estes alunos comunicarem entre si, 96% costumam “falar” com os amigos através da *Internet*. O serviço do MSN é o preferido, em 45 alunos, 44 fazem-no através do MSN. Referem ainda que o fazem numa base diária, 79% dos alunos “falam” diariamente com os amigos pela *Internet*.

Outro serviço de comunicação disponível na *Internet* é o correio electrónico. Quase todos os alunos (96%) têm uma conta de correio electrónico e a maioria usa-o diariamente (53%) enquanto que 16 alunos (34%) o consultam pelo menos uma vez por semana.

Quanto à *Web*, foi pedido aos alunos que enumerassem os cinco *sites* que mais visitam. Os *sites* mais visitados são o *Google* (79%), o *hi5* (62%), o *Hotmail* (53%), o *Youtube* (51%) e ainda o *Facebook* (43%). Destes cinco é de realçar que dois deles pertencem à esfera das redes sociais (*hi5* e *Facebook*).

<i>Site</i>	N.º de respostas	%
google.com	37	79
hi5.com	29	62
hotmail.com	25	53
youtube.com	24	51
facebook.com	20	43

Quadro 4. Os 5 sites mais visitados

Para além de se saber quais os *sites* consultados, os dados indicam que 45% dos alunos já criaram, eles próprios, um *site* ou blogue. Dos alunos que já criaram um *site* ou blogue a grande maioria (86%) usou serviços disponíveis *on-line* para o efeito. Usaram as aplicações oferecidas pelo *Weebly*, o *Wix* ou o *Blogger* em detrimento de *software* especializado.

Independentemente de já terem criado *sites* ou blogues, 55% dos alunos afirmam já ter publicado alguma coisa na *Web* (texto, fotos, vídeos ou comentários), principalmente: fotos (88%), comentários (69%) e texto (65%). Os principais *sites* onde já publicaram são: o *hi5*, o *Facebook*, o *Weebly*, o *Youtube* e ainda alguns blogues e *sites* pessoais.

2.3. FASE 3 – TRABALHO COM OS ALUNOS

A implementação do projecto junto dos alunos teve início no arranque do 2.º período (Janeiro) e culminou no fim do 3.º período (Junho). Na turma de 9.º ano o projecto teve a duração de 40 horas e nas turmas de 8.º ano teve a duração de 20 horas para cada uma.

A sua implementação seguiu várias etapas que a seguir se descrevem.

Numa primeira etapa, durante as aulas de TIC, foram abordadas as noções básicas sobre o que é a *Web 2.0* e os conceitos que acompanham a sua definição, as suas potencialidades e as ferramentas disponíveis.

As diversas aplicações foram dadas a conhecer através de diapositivos e tutoriais mostrados na sala de aula através do projector de vídeo e do quadro interactivo. Cada um dos alunos teve a possibilidade de experimentar e explorar livremente as diversas ferramentas e funcionalidades nos computadores disponíveis na sala durante as aulas.

Seguiu-se a formação de grupos de trabalho, para isso foi pedido aos alunos que se dispoessem por grupos, de 3 a 5 elementos, e que cada grupo apresentasse uma ideia de projecto, em que a única condição prévia era de que os projectos deveriam fazer uso de algumas ferramentas da *Web 2.0*. A escolha do tema dos projectos foi deixada à liberdade criativa dos alunos. Os projectos poderiam estar relacionados com conteúdos de outras disciplinas ou serem um desenvolvimento de outros projectos já em curso ou a iniciar.

Nas duas turmas de 8.º ano formaram-se quatro grupos de trabalho em cada uma, ao passo que na turma de 9.º surgiram 5 grupos.

Cada grupo apresentou então as ideias para o projecto, ideias essas que foram discutidas com o professor sobre a sua adequabilidade e a forma como cada ideia poderia ser operacionalizada.

Cada projecto teve também de seguir uma ordem de trabalhos que seguiu as seguintes fases: escolha do tema ou problema; preparação e

planeamento do trabalho; trabalho de campo; ponto da situação; tratamento das informações recebidas e preparação do relatório e da apresentação; apresentação dos trabalhos; balanço.

As ideias apresentadas variaram muito bastante em termos de temáticas e de complexidade.

Nas turmas de 8.º ano surgiram os seguintes projectos:

“Miss e Mister Cordinha” - Concurso de moda

Um dos grupos sugeriu a moda como tema do projecto. O resultado foi a organização de um concurso de moda aberto a todos os alunos. O concurso teve várias eliminatórias para apuraram os participantes no desfile de moda realizado no último dia de aulas do 3.º período, onde houve lugar à eleição da *Miss* e do *Mister* Cordinha. Este desfile inseriu-se nas actividades de fim de ano da escola.

O projecto desenrolou-se nas aulas de TIC e também durante as aulas de Área de Projecto. Os alunos usaram o *Glogster* para a criação de cartazes que foram usados para publicitar as várias eliminatórias do concurso e a realização do desfile. Os *posters* criados puderam também ser embutidos no blogue do projecto. O blogue foi criado através dos serviços do *Blogger* e serviu para dar a conhecer as novidades em relação ao desfile. Tanto no *Glogster* como o blogue criado no *Blogger* serviram para publicitar o projecto e permitiram a interacção com os outros alunos já que qualquer um dos serviços consente o envio de comentários e opiniões por parte de outros alunos.

Os diversos documentos elaborados para o concurso (regulamento, ficha de inscrição ou listagem dos concorrente) foram elaborados usando o *Google Docs* o que permitiu que alunos trabalhassem colaborativamente nos documentos, mesmo quando não estavam fisicamente próximos.

“As Minhas Favoritas” - Página de *Internet* sobre música

Uma das temáticas que mais interessa aos jovens é a música. Esse interesse levou um dos grupos a proporem a criação de um *site* para

mostrarem algumas das suas bandas e artistas preferidos. O *site* foi construído no *Weebly* e os vídeos embutidos no *site* estão alojados no *Youtube*. A pesquisa de informação sobre as bandas e artistas baseou-se essencialmente na *Wikipédia* e no *Last.fm*.

“Tommi Musik” – Site sobre música

Este foi um projecto que envolveu a criação de um site sobre música que está disponível em *musicanoks.weebly.com* (cf. Anexo II). O objectivo era fornecer informação sobre os artistas e bandas que eles preferem. O *site* foi construído no *Weebly* e a imagem que surge no topo da página foi criada com o editor de imagem do *Aviary*.

“TakeSete” – Produções Audiovisuais

Este é um caso em um grupo de alunos já tinha um projecto anterior e aproveitou para desenvolvê-lo. Estes alunos têm como grande interesse o cinema e, eles próprios, contam já com algumas pequenas produções feitas. Decidiram dar a conhecer o trabalho realizado através de um blogue - *takesete-blog.blogspot.com* (cf. Anexo II). O blogue, criado no *Blogger*, serve para a divulgação dos trabalhos já realizados e para poderem interagir com os seus visitantes. Os vídeos foram alojados no *Youtube* e mais tarde embutidos no blogue.

“Arte de Fundo” - Fundos do ambiente de trabalho criados no Myoats

Uma das ferramentas experimentadas e que obteve um maior grau de aceitação foi a ferramenta de desenho disponibilizado no *Myoats*. As potencialidades desta ferramenta levou um dos grupos a utilizá-la para criar um conjunto de imagens que serviriam para embelezar os fundos do ambiente de trabalho dos computadores da escola e dos colegas.

“O Melhor Flash” - Concurso de fotografia

Promover um concurso de fotografia foi um dos projectos desenvolvidos por um grupo de alunas do 8.º ano. Este concurso pretendia premiar as

melhores fotografias que alunos da escola fossem capazes de produzir. O grupo utilizou algumas ferramentas *Web 2.0* para a execução do projecto, nomeadamente, o *Glogster* para a elaboração dos cartazes para serem afixados na escola. O *Weebly* foi a ferramenta escolhida para a criação do *site* do concurso e onde se podia encontrar toda a informação. Foi criada também uma conta no *Flickr* para alojar as fotografias. O *site* foi criado, os cartazes estavam prontos mas a falta de tempo levou a que o concurso acabasse por não ser lançado.

“Chuva de Estrelas” – Concurso de canto

Um dos grupos decidiu organizar um concurso semelhante ao “Chuva de Estrelas”, para a organização deste concurso os alunos usaram aplicações como o *Glogster* onde foram feitos os cartazes para afixar na escola. A divulgação do evento foi também feita através das contas pessoais dos alunos no *Facebook* e no *hi5*.

“A Arte de Colorir” - Livro para colorir

Este projecto consistiu na criação de um livro para colorir, destinado aos alunos do 1.º Ciclo, para depois ser impresso e distribuído aos alunos do 1.º ano de escolaridade da escola. O trabalho consistiu na procura de imagens na *Internet* que pudessem ser pintadas. Para encontrar as imagens foi usado o *Google*, e o livro foi composto no *Microsoft Word*. O livro acabou por não ser impresso, ficou apenas disponível no *Calaméo* onde qualquer pessoa poderá folheá-lo, fazer o *download* e imprimir (*cf.* Anexo II).

Da turma do 9.º ano, como seria de esperar, surgiram projectos mais complexos:

“Cordinha 360º” – Fotografias panorâmicas

O projecto Cordinha 360º foi uma ideia que nasceu a partir do *Microsoft Photosynth* (*cf.* Anexo II). O grupo achou que seria uma boa ideia criar uma série de fotos panorâmicas que pudessem dar a conhecer os diferentes espaços da escola. Numa primeira fase, os alunos percorreram os vários espaços da escola a tirar as fotografias que permitiram criar fotos

panorâmicas através do *site Photosynth*. As fotos panorâmicas foram depois usadas para a criação de um *site* onde, através de mapas interactivos, é possível percorrer facilmente os diversos espaços escolares (salas, cantina, biblioteca, espaços exteriores, etc.). O trabalho realizado para o projecto ficou disponível em cordinha360.ebicordinha.net.

“Cordinha TV” - Canal *on-line* da escola

A Cordinha TV foi a forma encontrada para dar a conhecer um pouco das actividades realizadas durante o ano lectivo. A ideia inicial era tornar a Cordinha TV uma forma de divulgar o que se faz na escola mas também ser uma fonte de aprendizagem para os alunos. Essa aprendizagem poderia passar pela realização e disponibilização de vídeos que mostrassem a realização de experiências científicas, de resolução de problemas de matemática ou de reportagens relacionados com a história de Portugal.

O tempo disponível não permitiu desenvolver mais o projecto e ficou-se apenas pela divulgação de alguns vídeos das actividades escolares.

O primeiro passo, a criação de um logotipo para o canal. Depois foi criada uma conta e criado um canal no *Youtube* e procedeu-se à sua personalização. Os alunos tiveram também a tarefa de realizar e editar os vídeos. Os vídeos inseridos no *Youtube* foram também embutidos num *site* próprio, *criado no Weebly*, do canal que ficou disponível em cordinhatv.weebly.com. (cf. Anexo II)

“Torneio PES 2010”

As ferramentas da *Web 2.0* podem ser uma ajuda para a organização de um evento como um concurso ou mesmo de um torneio. Neste caso, a ideia passou pela organização de um torneio de *PES 2010 (Pro Evolution Soccer 2010)*, um conhecido jogo electrónico de futebol para computador. As ferramentas da *Web 2.0* foram usadas, essencialmente, na divulgação do torneio. O grupo criou um blogue no *Blogger* onde foi disponibilizada toda a informação sobre o torneio (cartaz, vídeos, regulamento, calendário, classificações, etc.), criou-se um cartaz através do *Glogster* que foi impresso e afixado na escola. Foi também criado um vídeo de promoção do

torneio que acabou por ser alojado no *Youtube* e embutido no blogue do torneio em turma9acordinha.blogspot.com (cf. Anexo II).

Para criar o calendário de jogos e actualizar os resultados recorreu-se ao *site Konkuri* (konkuri.com) que permitiu, facilmente, criar todo o mapa de jogos e inserir os resultados dos jogos realizados.

A divulgação do torneio também foi feita através das contas pessoais dos alunos no *Facebook* e *hi5*, o MSN também foi bastante usado para dar a conhecer as novidades do torneio.

“Stay Safe” - Blogue sobre os perigos da Internet

Os cuidados a ter quando se navega na *Internet* foi um dos temas escolhidos e uma das preocupações dos alunos. Este projecto consistiu na criação de um blogue intitulado *Stay Safe* (perigos-net.blogspot.com), usando o *Blogger*. O blogue serviu essencialmente para a divulgação de informação útil e para a discussão das temáticas com os colegas, um espaço onde qualquer pessoa poderia colocar as suas dúvidas ou contribuir com informação adicional.

“Campanha AMI” - Campanha de recolha de toners e telemóveis inutilizados

As questões ambientais também não foram esquecidas e um dos grupos decidiu promover uma campanha de recolha tinteiros, *toners* e telemóveis inutilizados. A AMI tem um programa de recolha deste tipo de material e, este grupo de alunos, achou por bem aliar-se ao projecto da AMI. Fizeram os contactos junto desta associação o que culminou com envio de algumas caixas para a escola a fim de servirem de contentor do material recolhido. Os alunos contactaram também a Junta de Freguesia de Ervedal da Beira para que pudessem alargar a recolha de material também ao espaço da junta de freguesia.

Na promoção da campanha, foram utilizadas algumas das ferramentas da *Web 2.0*: o *Glogster* foi aplicado na criação dos cartazes que foram afixados na escola, na junta de freguesia e outros locais públicos da localidade. As

redes sociais serviram para passar a palavra com os alunos a usarem as suas contas pessoais no *Facebook* e no *hi5* para contactar os colegas e amigos.

PARTE III – ANÁLISE E DISCUSSÃO DE DADOS

Nesta parte, interessa apresentar os resultados do projecto desenvolvido com os estudantes do 3.º Ciclo do Ensino Básico da Escola Básica Integrada da Cordinha.

Para responder à questão “Quais os hábitos dos alunos no uso da *Internet*?” foram usados os dados provenientes do inquérito *on-line* aplicado aos alunos. Os dados obtidos vão na linha dos dados apresentados, em 2008, pelo estudo “Estudo de Recepção dos Meios de Comunicação Social” levado a cabo pela Entidade Reguladora para a Comunicação Social (ERC).

É importante referir que o estudo da ERC teve como universo de análise crianças e jovens da área metropolitana de Lisboa enquanto que os dados nosso estudo advêm das respostas de crianças e jovens de uma escola implantada numa zona rural (Ervedal da Beira - Oliveira do Hospital).

O estudo da ERC (2008:60) refere que 70% das crianças acedem à *Internet*, preferencialmente, a partir de casa, o que acontece também com os alunos da Escola Básica da Cordinha, em que 85% acedem à rede a partir de casa. Também em relação à periodicidade com que os alunos se ligam à rede existe uma consonância e ambos os estudos referem que a maioria dos jovens se ligam à *Internet* numa base diária.

Aquilo que os jovens fazem parece ser semelhante nos dois meios (urbano e rural), contactar os amigos através do MSN ou das redes sociais, pesquisar informação para trabalhos de casa, jogar *on-line* ou usar o *e-mail*, são as actividades mais praticadas.

Também nos dois estudos se pode ver um entusiasmo na utilização da *Internet* para a publicação de páginas pessoais e blogues. Curiosamente, 45% dos alunos do nosso estudo responderam que já criaram algum *site* ou blogue enquanto que no estudo da ERC (2008:193) apenas 10% a 13% do jovens, entre os 15 e os 17 anos, o fizeram.

Nos pontos comparáveis entre o estudo da ERC e nos dados recolhidos pelo nosso questionário parece haver uma grande semelhança nos resultados globais o que sugere que, embora estas crianças e jovens vivam em meios completamente opostos, há um comportamento similar no que toca ao uso da *Internet*.

As primeiras sessões de trabalho com os alunos funcionaram como introdução ao mundo da *Web 2.0*. Todos os alunos sabem o que é o *Youtube*, um blogue ou a *Wikipédia* e sabem, mais ou menos, a sua finalidade e como funcionam. No entanto, nenhum dos alunos revelou saber o que é a *Web 2.0* e muito menos aquilo que ela representa. Durante as sessões iniciais os alunos foram tomando contacto com algumas das ferramentas como o *PhotoSynth*, o *Myoats*, o *Aviary* ou o *Glogster* que eram completamente desconhecidas para eles. Mais importante ainda, nestas sessões, foi transmitir a ideia e os conceitos que estão por detrás daquilo que designamos por *Web 2.0*.

Para a realização dos trabalhos, cada turma foi dividida por grupos, algo mais difícil, para uma grande parte dos grupos, foi escolherem a temática do projecto. Este aspecto levou a que o professor tivesse de intervir, por diversas vezes, para tentar aclarar as ideias e também fornecer caminhos por onde os alunos poderiam encaminhar as suas ideias de projecto.

As primeiras sessões foram as que mais tiveram intervenção do professor. A partir do momento que os grupos estabilizaram em termos de ideias e dos objectivos a atingir, tornaram-se autónomos e entraram numa fase em que o professor não conduzia as sessões, apenas servia de apoio quando surgia alguma dúvida ou dificuldade.

Na maioria dos grupos, os alunos revelaram-se bastante autónomos na realização das tarefas. São alunos, na sua maioria, com um grande à-vontade a utilizar os meios informáticos e as algumas das funcionalidades da *Internet*. Quando surgia alguma dificuldade, cada grupo tentava solucionar o problema primeiro no seio do grupo e só depois recorriam à ajuda do professor.

A maior parte dos projectos nasceu a partir dos interesses pessoais dos alunos. Estruturaram a ideia primeiro e, a partir daí, começaram a escolher as ferramentas mais adequadas para a concretização do projecto. Um dos grupos decidiu organizar um torneio de PES 2010 na escola, neste caso, primeiro surgiu a ideia e só depois se procuraram as ferramentas que podiam servir para a sua concretização.

No entanto, alguns dos projectos nasceram a partir da própria ferramenta apresentada, um dos grupos depois de verem as potencialidades do *PhotoSynth*, resolveram criar um projecto (*Cordinha 360º*) à volta dessa ferramenta o que resultou numa visita virtual aos espaços da escola através de fotografias panorâmicas.

Uma das dificuldades em trabalhar com ferramentas da *Web 2.0* tem a ver com velocidade da ligação de *Internet* disponível na escola, esse é um dos pontos mais críticos. Embora a Escola Básica da Cordinha já possua instalada a nova rede de fibra óptica, a velocidade em tempo de aulas não ultrapassa os 10 Mbps o que torna o trabalho com aplicações que funcionam apenas no *browser* e baseadas na “nuvem”, por vezes, bastante difícil. Este aspecto é um factor que pode levar à desmotivação dos alunos em relação ao trabalho com este tipo de ferramentas.

Outro dos problemas em relação a algumas ferramentas da *Web 2.0*, sobretudo as mais desconhecidas, é o facto de muitas vezes não disponibilizarem uma versão em português o que dificulta o contacto inicial com a ferramenta e cria uma barreira inicial.

Outro aspecto importante tem a ver com os conteúdos que alunos usaram para os projectos, sobretudo os textos. Um dos projectos consistiu em criar um *site* onde os alunos mostravam informação, imagens e vídeos sobre as suas bandas musicais preferidas. Na altura de colocarem textos descritivos de cada banda, muitos socorreram-se de *sites* como a *Wikipédia* para pesquisar informação e, nalguns casos, os alunos limitaram-se a copiar os textos aí apresentados e acolá-los nas páginas criadas. Para assegurar a qualidade da informação e do respeito pelos direitos autorais, é necessário um supervisionamento atento do professor e uma constante sensibilização dos alunos em relação a esta matéria.

Algumas das ferramentas mostradas aos alunos e experimentadas pelos alunos começaram a ser usadas por muitos alunos mesmo fora do âmbito dos projectos. Um desses casos é o *Myoats*, que é uma forma muito simples de desenho *on-line*. Muitos alunos passaram a usar este *site* para criar diversos desenhos que mais tarde usaram para servirem de fundo ao ambiente de trabalho do computador ou simplesmente para mostrar aos

amigos nas redes sociais. Outro destes casos foi uso do *Animoto* que levou muitos dos alunos a realizarem muitos pequenos vídeos que depois orgulhosamente mostravam aos colegas. O uso destas ferramentas foi-se generalizando à medida que os alunos passavam a palavra.

Em termos de avaliação, é de salientar que a qualidade dos projectos apresentados pelos alunos foi um dos pontos fulcrais na avaliação final da disciplina de TIC. Na turma de 9.º ano a disciplina, que faz parte do currículo, todos os alunos finalizaram a disciplina com sucesso, com a atribuição de “nível 5” a quatro alunos enquanto que aos restantes quinze foi-lhes atribuído o “nível 4”. Os alunos do 8.º ano, em que a disciplina de TIC surge como uma área curricular não disciplinar, todos os alunos (31 no total) revelaram possuírem as competências básicas na utilização das tecnologias de informação e comunicação.

Quanto à motivação, os alunos, em geral, demonstraram entusiasmo durante criação dos projectos e uma grande facilidade em aprender a trabalhar com as mais diferentes aplicações, mesmo quando eram totalmente desconhecidas. Considero que facto de eles terem trabalhado em projectos que vão de encontro aos gostos e interesses dos alunos contribui decisivamente para um bom grau de desenvolvimento.

Alguns projectos, como o desfile de moda “Miss e Mister Cordinha”, o concurso de canto “Chuva de Estrelas”, o “Torneio de PES 2010” ou a “Campanha AMI” foram projectos, devido à sua natureza, que conseguiram envolver alunos e professores de todas as turmas e níveis de ensino. Conseguiram um bom nível de envolvimento da comunidade educativa.

No que diz respeito às ferramentas utilizadas, uma boa parte dos grupos usou o *Weebly* e o *Blogger* para criação de blogues e *sites*. Estas duas aplicações revelaram-se muito úteis e fáceis de utilizar – tornam o processo de criação e manutenção de *sites* ou blogues algo de muito simples.

Podem ser especialmente úteis para a apresentação de trabalhos, nas mais diversas áreas, e favorecem também a comunicação entre professores e

alunos. Tanto os blogues e os *sites* criados no *Weebly* permitem a integração com outros serviços criando verdadeiros *mashups*⁵.

Por exemplo, se um professor de Ciências Naturais quisesse dar uma aula sobre vulcões, poderia facilmente construir um *site* no *Weebly* onde poderia incluir texto, embutir imagens do *Flickr*, mapas do *Google Maps*, vídeos do *Youtube*, apresentações do *Slideshare*, criar questionários ou dar a possibilidade de os alunos escreverem comentários e colocar dúvidas.

Uma das ferramentas também bastante utilizada foi o *Glogster*, esta aplicação para além de ser bastante intuitiva permite aos alunos usarem a sua criatividade na criação de cartazes. As vantagens do seu uso prende-se com a possibilidade de se criarem cartazes dinâmicos *on-line*, pode-se incluir vídeos, animações ou som. Qualquer cartaz pode ser impresso ou então simplesmente partilhado na *Web* através de *sites* pessoais, blogues ou redes sociais. Na sala de aula pode servir apresentar qualquer tema que se queira e em qualquer área e pode ser um substituto ao uso de *software* de autor.

O *Photosynth* foi utilizado por um dos grupos para criar uma visita virtual à escola. Esta ferramenta apresenta de facto potencialidades extraordinárias para ser usada na sala de aula. Permite-nos criar fotos panorâmicas que podem ser depois partilhadas com toda a gente. O *site* tem imagens panorâmicas de inúmeros locais à volta do globo. Pode ser um óptimo recurso, por exemplo, para os professores de História ou Geografia que podem levar os seus alunos a explorar os locais através de fotografias panorâmicas tornando os conteúdos bem mais interessantes para os alunos. Por exemplo, a *The National Geographic Society* tem um conjunto de fotos panorâmicas de diversos locais históricos que podem ser um óptimo recurso educativo.

Alguns grupos usaram o *Youtube* para alojar os vídeos criados, principalmente o grupo responsável pelo projecto "Cordinha TV", era já um *site* muito usado, pelos alunos, para verem vídeos. Desta vez, usaram-no

⁵ Um *mashup* pode ser um *website* ou uma aplicação *web* que congrega conteúdos de diversas fontes fornecendo um novo serviço.

para mostrar algo criado por eles. O *Youtube*, o *Vimeo* e outros *sites* de partilha de vídeo são também um recurso importante ao dispor dos professores. Por exemplo, a revista brasileira *Ciência Hoje das Crianças* possui um canal próprio no *Youtube* onde disponibiliza inúmeros vídeos dedicados à ciência. O *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) através do seu programa *MIT OpenCourseWare* disponibiliza no *Youtube* muitos dos conteúdos que são usados nos seus mais variados cursos.

Outros serviços de partilha de apresentações, fotografias ou documentos como o *Calaméo*, o *Scribd*, o *Picasa* ou *Flickr* são uma fonte de inesgotável de recursos que podem ser usados na sala de aula. Podem ser usados apresentação de trabalhos ou de apresentação de conteúdos das disciplinas. Estes serviços ao permitirem adicionar comentários permitem a possibilidade de haver interacção entre alunos e professores mesmo fora do espaço escolar.

Os jovens revelam um grande interesse pelas redes sociais, o *hi5* e o *Facebook* estão no topo das preferências. As redes sociais são uma forma de comunicação muito boa e quase todos os alunos têm contas nas redes sociais, porque não aproveitar esse canal de comunicação para fomentar o diálogo entre professores e alunos. Qualquer professor pode usar o *Facebook* para comunicar com os seus alunos, pode colocar lá os conteúdos da disciplina, dar conta de novidades ou simplesmente tirar dúvidas.

A *Web 2.0* tem um potencial enorme para ser que deve ser proveitado pela escola, pode contribuir decisivamente para tornar os alunos mais autónomos, mais criativos, mais comunicativos, mais dispostos a trabalhar colaborativamente. Pode fornecer um meio de comunicação mais eficaz entre alunos e professores, aproximando-os. Pode ser um recurso de infinitos conteúdos ajustáveis à educação.

No fundo, tornar a escola um espaço mais aberto à criatividade e à inovação.

PARTE IV - REFLEXÃO CRÍTICA

No final desta experiência, uma das conclusões a tirar é a de que embora estes alunos tenham uma relação muito próxima com a *Web*, ainda estão muito longe de conseguir tirar proveito daquilo que a *Web 2.0* tem para oferecer. O seu uso da *Internet* passa ainda muito apenas pela pesquisa de informação, visualização de vídeos ou imagens, no uso das redes sociais e de ferramentas de *instant messaging* para comunicarem entre si ou simplesmente para jogar *on-line*.

Neste momento, apenas um parte residual dos alunos usa a *Internet* para partilhar as suas ideias, trabalhar em projectos colaborativos, para desenvolver a sua criatividade e para a mostrar.

A própria escola tem um conjunto de ferramentas à disposição que ainda só agora começam, vagamente, a serem exploradas.

O avanço das TIC têm revolucionado a forma como o ser humano comunica, principalmente a *Internet*, através da revolução operada pelo aparecimento das ferramentas da *Web 2.0*, veio trazer mudanças na sociedade e, consequentemente, ao ensino que são impossíveis de negar. Os alunos, que agora frequentam a escola, utilizam já a *Internet* como uma das principais formas de comunicação, fonte de informação ou de entretenimento. Uma boa parte da vida dos jovens faz-se *on-line*. A escola tem de se adaptar à nova realidade e tem de conseguir, de algum modo, ir de encontro às expectativas e interesses dos seus alunos.

Este trabalho de Estágio Pedagógico foi uma tentativa de criar algo que eu definiria como uma espécie de laboratório *Web 2.0*, onde a ideia essencial passou pela experimentação de diversas aplicações e tentar perceber como é que cada uma delas pode ser usada para a criação de algo útil e impulsionar o espírito criativo.

Este foi o meu primeiro ano a leccionar TIC em turmas de 8.º e 9.º ano. Uma boa parte deste ano lectivo foi passado a implementar alguns novos conhecimentos adquiridos durante a frequência deste mestrado. O segundo e terceiro períodos foram a aplicação daquilo que eu me tinha proposto fazer para o trabalho de estágio profissionalizante.

Este mestrado, com esta vertente mais prática, veio de encontro à minha personalidade e às minhas características enquanto docente. Na minha prática favoreço bastante a experimentação e a exploração, gosto também de dar liberdade criativa e valorizo bastante o aspecto da criatividade na avaliação.

No futuro, e continuando na linha deste trabalho, gostaria de continuar a trabalhar e experimentar as ferramentas *Web 2.0* na minha prática pedagógica. Trabalhar no sentido de levar o potencial da *Web 2.0* aos outros professores através de acções de formação e o desenvolvimento de projectos conjuntos dentro desta área.

BIBLIOGRAFIA

- Amélia, A. A. (Ed.). (2008). *Manual de Ferramentas da Web 2.0 para Professores*. Lisboa: Ministério da Educação; Direcção-Geral de Inovação e de Desenvolvimento Curricular. ISBN: 978-972-742-294-4.
- Anderson, P. (2007). *What is Web 2.0? Ideas, technologies and implications for education*. JISC - Technology & Standards Watch.
- Aresta, M., Moreira, A., & Pedro, L. (2008). A utilização de ferramentas Web 2.0 e a promoção de processos de aprendizagem colaborativa: implicações educativas e sociais. In A. Carvalho (Ed.), *Actas do Encontro sobre Web 2.0*. Braga: CIEd.
- Berners-Lee, T. (1999). *Weaving the Web: The Original Design and Ultimate Destiny of the World Wide Web*. HarperOne.
- Blood, R. (07 de Setembro de 2000). *Weblogs: a history and perspective*. Obtido em 09 de Abril de 2010, de http://www.rebeccablood.net/essays/weblog_history.html
- Brodkin, J. (2007). *Web 2.0: Buzzword, or Internet revolution?* Obtido em 01 de Novembro de 2009, de Network World: <http://www.networkworld.com/news/2007/012407-web-20.html?page=2>
- Brown, J. S. (Fevereiro de 2001). *Growing Up Digital: How the Web Changes Work, Education, and the Ways People Learn*. Obtido em 05 de Agosto de 2010, de USDLA Journal: http://www.usdla.org/html/journal/FEB02_Issue/article01.html
- Candeias, M. I., & Silva, J. Á. (2008). *A nossa sala de aula já é maior que o planeta Terra!* (E. -A. Lisboa, Ed.) Obtido em 02 de Janeiro de 2010, de Revista Educação, Formação e Tecnologias: <http://eft.educom.pt/index.php/eft/article/viewFile/27/19>
- Cardoso, G., Espada, R., & Lapa, T. (2009). *Do quarto de dormir para o mundo. Jovens e media em Portugal*. Lisboa: Âncora Editora.

- Carvalho, A. A. (2007). *Rentabilizar a Internet no Ensino Básico e Secundário. Dos Recursos e Ferramentas Online aos LMS*. Obtido em 08 de Setembro de 2010, de Sísifo. Revista de Ciências da Educação, 3, pp. 25-40: <http://sisifo.fpce.ul.pt/pdfs/sisifo03PT02.pdf>. ISSN 1649-4990
- Dillenbourg, P. (1999). *What do you mean by collaborative learning?* Obtido em 24 de Agosto de 2010, de TECFA - Education and Technologies: <http://tecfa.unige.ch/tecfa/publicat/dil-papers-2/Dil.7.1.14.pdf>
- DiNucci, D. (1999). *Fragmented Future*. Obtido em 09 de Abril de 2010, de www.cdinucci.com:
<http://www.cdinucci.com/Darcy2/articles/Print/Printarticle7.html>
- Direcção-Geral de Inovação e de Desenvolvimento Curricular. (Junho de 2003). *Programa de Tecnologias da Informação e Comunicação*. Obtido em 06 de Agosto de 2010, de Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas/Plano Tecnológico da Educação: http://www.crie.min-edu.pt/files/@crie/1155721672_tic_9_10_homol.pdf
- Downes, S. (2005). *E-learning 2.0*. Obtido em 10 de Dezembro de 2010, de eLearn Magazine: <http://elearnmag.org/subpage.cfm?section=articles&article=29-1>
- ERC. (2008). *Estudo de Recepção dos Meios de Comunicação Social*. Obtido em 27 de Dezembro de 2009, de Website da ERC - Entidade Reguladora para a Comunicação Social: <http://www.erc.pt/index.php?op=conteudo&lang=pt&id=198&mainLevel=folhaSolta>
- European Commission. (Setembro de 2004). *e-Skills for Europe: Towards 2010 and Beyond*. Obtido em 8 de Maio de 2010, de e-Skills for Europe: Towards 2010 and Beyond: http://www.flacso.edu.mx/competencias/index2.php?option=com_docman&task=doc_view&gid=58&Itemid=2

- Facebook. (s.d.). *Estatísticas do Facebook*. Obtido em 02 de Agosto de 2010, de Facebook: <http://www.facebook.com/press/info.php?statistics>
- Friedman, T. (2007). *O Mundo é Plano - Uma História Breve do Século XXI* (8.^a ed.). Lisboa: Actual Editora. 972-99720-1-X.
- Godin, S. (2008). *Tribos. Precisamos de um líder*. Lisboa: Lua de Papel.
- Graham, P. (Novembro de 2005). *Web 2.0*. Obtido em 08 de Maio de 1981, de Paul Graham: <http://www.paulgraham.com/web20.html>
- Hernández, P. (2007). *Tendencias de Web 2.0 aplicadas a la educación en línea*. Obtido em 02 de Setembro de 2010, de nosolousabilidad.com: <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/web20.htm>
- Hiltz, S. R. (1998). *Collaborative Learning in Asynchronous Learning Networks: Building Learning Communities*. Obtido em 24 de Agosto de 2010, de New Jersey Institute of Technology - Andrew File System: http://web.njit.edu/~hiltz/collaborative_learning_in_asynch.htm
- Leite, E., Malpique, M., & Santos, M. R. (1989). *Trabalho de Projecto 1. Aprender por Projectos Centrados em Problemas*. Porto: Afrontamento.
- Lévy, P. (1997). *Cibercultura*. Lisboa: Instituto Piaget. ISBN: 972-771-278-9.
- Malone, T., Laubacher, R., & Dellarocas, C. (2009). *Harnessing Crowds: Mapping the Genome of Collective Intelligence*. Obtido em 02 de Setembro de 2010, de MIT Center for Collective Intelligence: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1381502#
- Miranda, G. L., Huisman, A., Santos, J. P., Rijo, C., Santos, A., Ramos, F. N., et al. (2008). NING: uma oportunidade de construção de trabalho de projecto. *Actas do Encontro sobre Web 2.0* (pp. 88-96). Braga: CIEd. ISBN: 978-972-8746-63-6.

- Mota, J. (2009). *Da Web 2.0 ao e-Learning 2.0: Aprender na Rede*. Obtido em 24 de Agosto de 2010, de <http://orfeu.org/weblearning20/>
- O'Reilly, T. (2009). *Web Squared: Web 2.0 Five Years On*. Obtido em 01 de Novembro de 2009, de O'Reilly website: <http://www.web2summit.com/web2009/public/schedule/detail/10194>
- O'Reilly, T. (2009). *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. Obtido em 01 de Novembro de 2009, de O'Reilly website: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>
- Rios, P. (2007). *O que é a Web 2.0?* Obtido em 01 de Novembro de 2009, de Jornalismo Porto Net: http://jpn.icicom.up.pt/2007/01/05/o_que_e_a_web_20.html
- Rosenberg, S. (2009). *Say Everything: How Blogging Began, What It's Becoming, and Why It Matters*. New York: Crown.
- Siemens, G. (Janeiro de 2005). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. Obtido em 03 de Agosto de 2010, de http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm
- Snell, J. (24 de Maio de 2005). *IBM. My developerWorks: Blogs*. Obtido em 07 de Abril de 2010, de IBM: https://www.ibm.com/developerworks/mydeveloperworks/blogs/jasnell/entry/chmod_777_web?lang=en

ANEXOS

ANEXO I - QUESTIONÁRIO *ON-LINE* APLICADO AOS ALUNOS

INQUÉRITO SOBRE O MODO COMO USAS A INTERNET

Caro(a) aluno(a)

Estou a fazer um trabalho de investigação sobre os hábitos no uso da Internet de jovens como tu e, por isso, peço-te agora que respondas a algumas questões sobre o uso que fazes da Internet.

Responderes a este questionário demora apenas uns 5 minutos e será uma grande ajuda para o meu trabalho.

As respostas às questões são anónimas e absolutamente confidenciais.

Muito obrigado!

Jorge Rodrigues

* Required

Dados pessoais

a) Ano de nascimento *

b) Ano de escolaridade que frequentas *

☐ 8.º ano

☐ 9.º ano

Hábitos de uso da Internet

1. Uso a Internet com que frequência?

- ☐ Nunca
- ☐ Diariamente
- ☐ Semanalmente
- ☐ Mensalmente

2. Em que local acedes mais vezes à Internet?

- ☐ Casa
- ☐ Escola
- ☐ CyberCafé
- ☐ Em qualquer lado – possuo placa de rede móvel
- ☐ Em qualquer lado - Telemóvel
- ☐ Em casa de amigos(as)
- ☐ Other:

3. Em média, quanto tempo gastas por dia a navegar na Internet?

- ☐ 1 hora ou menos
- ☐ entre 1 a 3 horas
- ☐ entre 3 a 5 horas
- ☐ mais de 5 horas

4. Quais as 5 aplicações que mais utilizas na Internet?

Assinala apenas 5 opções!

- ☐ Correio electrónico
- ☐ Motores de Busca (ex.: Google)
- ☐ Fóruns de discussão
- ☐ Blogs
- ☐ Jogos
- ☐ Instant Messaging (ex.: MSN)
- ☐ Redes sociais (Hi5, Facebook, Myspace, Twitter, ...)
- ☐ Wikis
- ☐ Other:

5. Quais as 5 principais razões usares a Internet?

Assinala apenas 5 opções.

- ☐ Efectuar pesquisas para trabalhos e estudar
- ☐ Trocar e-mails
- ☐ Consultar documentação deixada no Moodle ou outra plataforma eLearning
- ☐ Contactar com os meus amigos
- ☐ Visitar páginas de redes sociais dos meus amigos
- ☐ Procurar novos amigos/conhecimentos
- ☐ Actualizar o meu blog e/ou visitar blogs de outros
- ☐ Participar em fóruns de discussão
- ☐ Obter informação sobre temas diversos não relacionados com a escola
- ☐ Ler notícias em jornais, revistas, portais
- ☐ Fazer download de música ou filmes
- ☐ Partilhar informação (documentos, músicas, filmes, etc.)
- ☐ Fazer compras
- ☐ Jogar
- ☐ Ver vídeos ou ouvir música
- ☐ Other:

Redes Sociais

6. Estás registado nalguma rede social ?

Se responderes Não, avança para a questão 9

- ☐ Sim
- ☐ Não

7. Em que redes sociais estás registado?

Responde apenas se colocaste Sim na pergunta nº 6

- ☐ hi5
- ☐ Facebook
- ☐ MySpace
- ☐ LinkedIn
- ☐ Orkut
- ☐ Twitter
- ☐ Ning
- ☐ Windows Live Spaces
- ☐ Yahoo 360º
- ☐ Other:

8. Quais os 5 tipos de actividades que mais praticas na(s) rede(s) social(ais)?

Responde apenas se colocaste Sim na pergunta nº 7

- ☐ Saber o que os meus contactos estão / andam a fazer
- ☐ Informar a minha rede de contactos do que eu estou / ando a fazer
- ☐ Conversar com outras pessoas
- ☐ Conhecer pessoas novas
- ☐ Descobrir coisas interessantes
- ☐ Combinar encontros pessoais com as pessoas da minha rede
- ☐ Enviar mensagens
- ☐ Ver fotos
- ☐ Fazer comentários
- ☐ Partilhar informação: fotos, filmes, música
- ☐ Jogar
- ☐ Other:

Conversação

9. Costumas falar com os teus amigos pela Internet? (através de MSN, por exemplo)

- ☐ Sim
- ☐ Não

10. Se sim, qual a ferramenta de conversação que mais usas?

- ☐ MSN
- ☐ Google Talk
- ☐ Skype
- ☐ Other:

11. Qual a frequência de utilização?

- ☐ Diariamente
- ☐ Semanalmente
- ☐ Mensalmente

Correio electrónico

12. Tens conta de correio electrónico?

Se responderes Não, passa para a questão 14.

- ☐ Sim
- ☐ Não

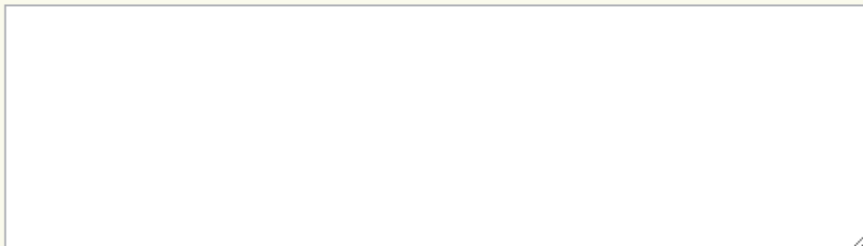
13. Qual a frequência com que utilizas ou consultas o e-mail?

- ☐ Diariamente
- ☐ Semanalmente
- ☐ Mensalmente

World Wide Web

14. Enumera os 5 sites que visitas com mais frequência.

Coloca um site por linha.



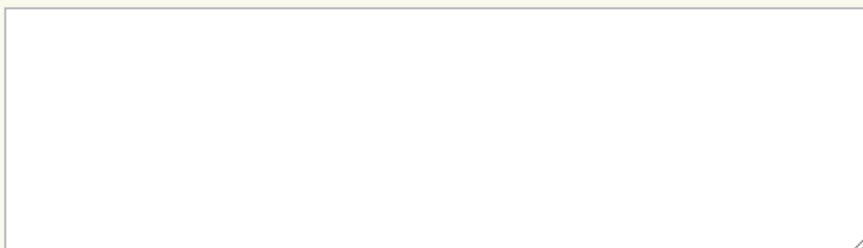
15. Tens algum site ou blogue, criado por ti, na Internet?

- ☐ Sim
- ☐ Não

16. Se respondeste Não, gostarias de ter um site ou blogue na Internet?

- ☐ Sim
- ☐ Não

17. Se respondeste Sim na questão 15, qual a razão que te levou a criar esse site?



18. Se respondeste Sim à questão 15, como é que criaste esse site?

- ☐ Usei um programa próprio para o efeito (ex.: Microsoft Frontpage, Dreamweaver)
- ☐ Usei uma aplicação on-line (ex.: Weebly, Wix)
- ☐ Other:

19. Tiveste ajuda para criar o teu site?

- ☐ Não, fiz tudo sozinho.
- ☐ Sim, dos meus amigos.
- ☐ Sim, dos meus professores.
- ☐ Sim, dos meus pais.
- ☐ Other:

20. Já publicaste alguma coisa na Internet? (ex.: texto, fotos, vídeos ou comentários)

- ☐ Sim
- ☐ Não

21. Se respondeste Sim, o que é que já publicaste?

☐ Texto

☐ Fotos

☐ Vídeos

☐ Comentários

☐ Other:

22. Enumera alguns sites onde já tenhas inserido textos, fotos, vídeos ou comentários da tua autoria.

Coloca um site por linha.

O questionário chegou ao fim, agora só tens de clicar no botão "Submit" e as tuas respostas serão enviadas. MUITO OBRIGADO!

Powered by [Google Docs](#)

[Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Additional Terms](#)

ANEXO II – PROYECTOS DOS ALUNOS

"TakeSete" – Produções Audiovisuais

ShareReport AbuseNext Blog»

Create BlogSign In

TAKESETE

PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS

blog oficial

[a abertura do novo site da takesete está marcado para o dia](#)

7 Julho de 2010

road_show.avi



0 comentários

A Erva Mágica ::: Curta-Metragem



0 comentários

Já começámos

O DESIGN do novo website da TakeSete já está em curso...
Já começámos a fazer o design do nosso site, e depois de inserir códigos e já está pronto, continuaremos a manter-vos informados sobre o desenvolvimento do nosso site

0 comentários

"Adeus" Numero Secreto

A curta-metragem "Numero Secreto" afinal não vai ser realizada...
Devido a períodos de tempo muito curtos, não vai ser possível concretizar a nossa curta-metragem, infelizmente... Para compensar isso a TakeSete vai tentar estrear duas curtas no próximo verão

0 comentários

Este é apenas o blog...

000047

QUE HORAS SÃO?



ACHAS QUE CHEGAVA APENAS O BLOG?

Sim

1 (50%)

Não

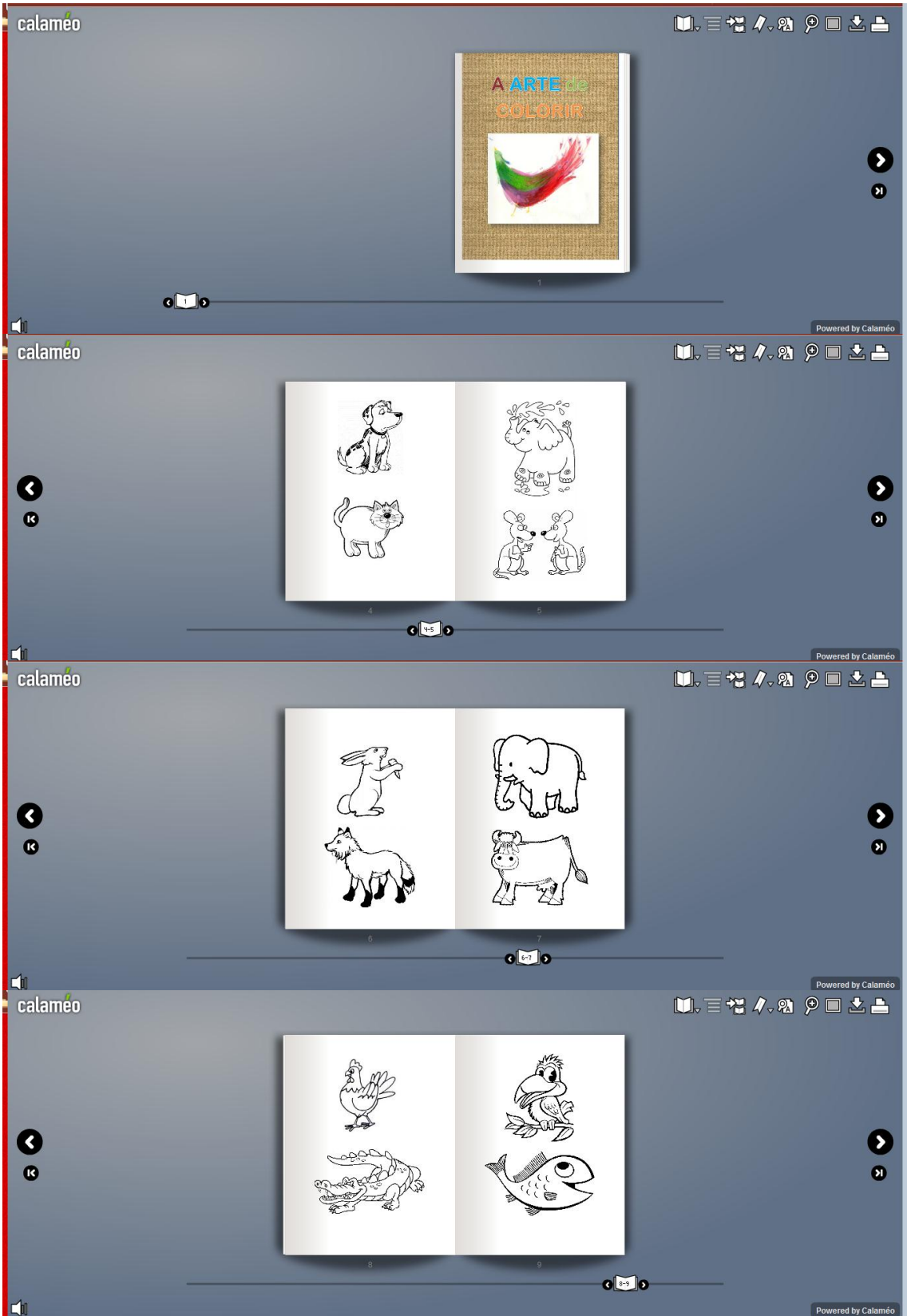
0 (0%)

Talvez

1 (50%)

Votes so far: 2
Poll closed

“A Arte de Colorir” - Livro para colorir



“Tommi Musik” – Site sobre música

Tommi Musik

[HOME](#) [PLACEBO](#) [RAMMSTEIN](#) [NICKELBACK](#) [FILIPE PINTO](#) [MOONSPELL](#)



Paragraph.

Placebo

Placebo é uma banda de rock alternativo, formada em 1994 em Londres, Inglaterra. Os membros fundadores foram o belga, [Brian Molko](#) (vocalista e guitarrista) e o sueco, [Stefan Olsdal](#) (baixista). Devido a diferentes origens (Bélgica, Suécia, Luxemburgo, Inglaterra e Suíça) dos integrantes que formam/formaram o Placebo, este é considerado como uma banda Europeia.

A banda de rock alternativo/glam rock, foi idealizada por Brian Molko e Stefan Olsdal, em 1994. Depois de uma pequena apresentação juntos em Luxemburgo, eles tiveram certeza que deveriam formar uma banda. Nesse mesmo ano, convidaram o baterista Genebrense e amigo de Stefan, Robert Schultzberg, dando origem à Ashtray Heart. Já em 1995, o nome mudou para Placebo. A banda começou a ganhar projeção, e em novembro deste ano lançou seu primeiro single. Nesse período, eles abriam shows para grandes bandas e faziam pequenos shows para sua divulgação.

Por falta de cumplicidade entre Robert e Brian, o baterista acabou deixando a banda. Isso ocorreu em 1996, e foi nesse momento que eles convidaram então Steve Hewitt, amigo de Brian desde de 1991. Steve já havia tocado algumas vezes com Brian e Stefan anteriormente, porém não pôde participar da formação inicial da banda por ser integrante de outra, a Breed.

Gravaram o primeiro álbum intitulado Placebo em 1996, e logo alcançaram um enorme sucesso pela Europa, por onde já estavam fazendo a própria turnê. Nesse início de carreira, o Placebo chegou a abrir shows para David Bowie.



Placebo Meds lyrics

Baby did you forget to take your
meds?
Baby did you forget to take your
meds?
Baby did you forget to take your
meds?

YouTube

0:00 / 2:54

Placebo - Every you Every me

YouTube

0:00 / 3:22

"Cordinha 360°" – Fotografias panorâmicas



Escola Básica Integrada da Cordinha

CORDINHA360°

[página inicial](#) [piso 0](#) [piso 1](#) [espaço exterior](#) [pavilhão](#)

PÁGINA INICIAL

O projecto "Cordinha 360" nasceu nas aulas de TIC do 9.º A (ano lectivo 2009/10), como ideia de projecto para a disciplina.

O grupo de alunos responsável pelo projecto é constituído pela **Isabel Gomes**, **Joana Fonseca** e **Mariana Santos**. O apoio às alunas é dado pelo professor **Jorge Rodrigues** (responsável pela disciplina de TIC).


O projecto consiste em criar fotografias panorâmicas dos diversos espaços da Escola Básica Integrada da Cordinha através do site **Microsoft Photosynth** (photosynth.net) e disponibilizá-las, de uma forma organizada, neste espaço.

Criar fotografias panorâmicas tornou-se uma tarefa, relativamente, simples com o aparecimento do site **Microsoft Photosynth**. Basta ter uma câmara fotográfica digital à mão, um computador ligado à Internet e uma boa dose de paciência para se obter resultados muito interessantes.

Aqui fica um vídeo que mostra a melhor forma criar um Synth (fotografia panorâmica):







 [voltar à página anterior](#)

SALA EV (EDUCAÇÃO VISUAL)

Descrição:

A sala de EV acolhe as aulas de Educação Visual. Nesta sala encontram-se todo o tipo de materiais essenciais a este tipo de aulas. Esta sala está também equipada com um projector de vídeo e computador com ligação à Internet.





"Cordinha TV" - Canal *on-line* da escola



“Torneio PES 2010”

Next Blog»

TORNEIO DE PES 2010

sexta-feira, 12 de março de 2010

● ● ● Video da primeira jornada

TORNEIO DE PES 2010



Publicada por torneio de pes10 em 06:26 0 comentários

sexta-feira, 5 de março de 2010

● ● ● ver resultados e classificações


<http://www.konkuri.com/tournaments/eec662f35c/group/matches>

Publicada por torneio de pes10 em 06:07 0 comentários

sexta-feira, 29 de janeiro de 2010

● ● ● Inscrição no torneio

seguidores

 Seguir
com o Google Rede Social

Ainda não existem seguidores.
[Seja o primeiro!](#)

Já é membro? [Iniciar sessão](#)

arquivo do blogue

- ▼ 2010 (5)
 - ▼ Março (2)
 - [Video da primeira jornada](#)
 - [ver resultados e classificações](#)
 - Janeiro (3)
- 2009 (3)

acerca de mim

torneio de pes10

[Ver o meu perfil completo](#)

Glogster BETA poster yourself

New Glogs Top Glogs Categories Gloggers G-lab Search

Register or Log in

JRR

by [zemen](#) Last updated 7 months ago

Next Glog >



Torneio de

1 pes para professores e funcionários

"Stay Safe" - Blogue sobre os perigos da Internet

[Share](#) [Report Abuse](#) [Next Blog»](#) [Create Blog](#) [Sign In](#)



QUARTA-FEIRA, 10 DE FEVEREIRO DE 2010

Dia Europeu da Internet Segura (9 de Fevereiro)



www.seguranet.pt

PUBLICADA POR ADMINISTRADOR EM 12:00 0 COMENTÁRIOS

CENTRO DE ESTUDOS, RESPOSTA E TRATAMENTO DE INCIDENTES DE SEGURANÇA NO BRASIL



Centro de Estudos, Resposta e Tratamento de Incidentes de Segurança no Brasil



NIC.br Registro

SEGRANET



SEGUIDORES



Seguir

com o Google Rede Social

Ainda não existem seguidores.
[Siga o primeiro!](#)

Já é membro? [Iniciar sessão](#)

ARQUIVO DO BLOGUE

- ▼ 2010 (5)
 - ▼ Fevereiro (1)
 - Dia Europeu da Internet Segura (9 de Fevereiro)
 - Janeiro (4)
 - 2009 (4)

ACERCA DE MIM

ADMINISTRADOR

[VER O MEU PERFIL COMPLETO](#)

SEXTA-FEIRA, 29 DE JANEIRO DE 2010

9 de Fevereiro, Dia Europeu da Internet Segura

Para celebrar o Dia Europeu da Internet Segura, dia 9 de Fevereiro, o Seguranet propõe que os professores desenvolvam com os seus alunos actividades em sala de aula ou no Centro de Recursos. As actividades poderão decorrer durante toda a semana de 8 a 12 de Fevereiro, com especial incidência no dia 9.

Pretende-se, desta forma, abranger o maior número de alunos e professores, fazendo com que neste(s) dia(s) as questões da segurança sejam debatidas pela comunidade escolar.

As Actividades, serão suportadas por um Guia de Exploração Passo a Passo e têm como ponto de partida a análise e reflexão de seis ALERTAS. Estes ALERTAS colocarão os alunos perante situações que ocorrem, com alguma frequência, quando usam o computador e a Internet. Os alunos deverão, depois de reflectirem, responder à questão: O que farias?

Pretende-se desta forma promover a navegação crítica e segura na Internet.

Os ALERTAS e os respectivos Guiões de Exploração, serão disponibilizados no portal <http://www.seguranet.pt/>, a partir do dia 3 de Fevereiro.

PUBLICADA POR ADMINISTRADOR EM 05:59 0 COMENTÁRIOS

ANEXO III – ESCOLA BÁSICA INTEGRADA DA CORDINHA

Localização da Escola Básica Integrada da Cordinha

