

Oficinas de produção colaborativa de tutoriais impressos e website: Capacitação de professores das escolas estaduais de Ouro Preto do Oeste – RO, sobre recursos pedagógicos baseados em Internet.

(Collaborative production workshop tutorials printed and website: Training teachers of state schools in Ouro Preto do Oeste city - RO, based teaching resources on the Internet.)

Luciana Freitas dos Santos Raposo¹

¹Fundação Universidade Federal de Rondônia – Orientador: Prof. Ms. Sérgio R. Alves.

Lucianaf-s@uol.com.br

Resumo:

Este artigo apresenta trabalho realizado com professores de Escolas Estaduais de Ouro Preto do Oeste - Rondônia, que identificou o interesse dos mesmos por recursos pedagógicos baseados em Internet (resultando mais recorrentes os Websites, Blogs, Wikis) e aplicou-lhes oficina de produção colaborativa de tutoriais com caráter didático-instrucional-educativo para que os insiram em sua prática docente usando integradamente mídias, propriamente a mídia impressa (encarte no jornal da escola quando disponível) e mídia eletrônica (website criado para este fim). Relataram preliminarmente a “falta de tempo para planejamento e a não capacitação” como principais fatores para o não uso de tais recursos. Todavia, já durante as oficinas, 20% dos participantes passaram a aplicá-los, como se pôde constatar acessando os seus Blogs. Quanto a eficácia de suas produções nas oficinas observou-se 100%, verificável nos tutoriais anexados.

Palavras-chave: Aprendizagem Colaborativa; Internet; Ensino-aprendizagem; Recursos pedagógicos; Capacitação de professores.

Introdução

As mídias tornam-se cada vez mais relevantes no cenário social, profissional e educacional. E, muito se observa atualmente a convergência e integração das mídias. Por exemplo, se falamos de mídia impressa (a exemplo de jornais, revistas ou manuais didáticos), esta pode se apresentar tanto em sua forma inata (papel) quanto em forma alternativa (websites, arquivos digitais, etc.) e vice-versa. Além disto, não raro, os produtos e gêneros informacionais e por conseguinte potencialmente instrucionais e educativos publicados em diferentes mídias, se utilizam da mesma mídia/recurso, quase sempre a Internet/Computador para pesquisa e produção. Assim, reflete-se na educação a necessidade de capacitar professores apresentando-lhes métodos (aqui, notadamente a produção colaborativa) e ferramentas (recursos pedagógicos baseados em Internet, preferencialmente gratuitos), que podem ser utilizadas na prática docente, melhorando o ensino-aprendizagem.

Destarte, este artigo demonstra um trabalho realizado com professores de Escolas Estaduais de Ouro Preto do Oeste - Rondônia, que identificou o interesse dos mesmos por ferramentas que propiciem interação e aprendizagem entre os alunos e a partir disso aplicou-lhes oficina de produção de tutoriais para divulgação em mídia

impressa (encarte no jornal da escola quando disponível) e mídia eletrônica (website criado para este fim).

Informática na educação

A informática na educação está ligada diretamente às mudanças tecnológicas que aconteceram nos últimos 30 anos. OLIVEIRA (1999, p.26) afirma que a informática na educação vem como um meio de despertar o interesse do aluno pelos estudos afim de diminuir a evasão escolar e também possibilitar um desenvolvimento crítico e consciente sobre a realidade atual.

A finalidade da informática na educação é de transpor às fronteiras do educar convencional, oportunizando as escolas uma renovação na maneira de trabalhar os conteúdos, propiciando ao educando, eficiência na construção de um novo conhecimento, transformando a aula num espaço de interação, adaptando-o ao cotidiano, em que o computador passou a fazer parte da realidade educacional através dos princípios tecnológicos exibidos pelo PROINFO – programa de informática na educação promovido pelo Governo Federal Brasileiro, que conceitua:

O computador na escola, uma máquina de evolução e revolução tecnológica abrangente, fato de uma socialização emergente de uma nova sociedade, formador dos princípios alocados no interior da construção do conhecimento, como um todo reflexivo da afetividade social. (PROINFO, 2000, p.12)

Deste modo, o computador vem não só incentivar o ensino-aprendizagem, mas também por a disposição das crianças e adultos a tecnologia presente na vida de cada um. Além disso, como enfatiza a revista TV Escola (2000, p.34) pode-se usar o computador como meio de buscar soluções para problemas surgidos em sala de aula numa aprendizagem conjunta que possibilita uma maior aproximação de alunos e professores. Para tanto, em 1996 a LDBEN - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, abre a perspectiva de um efetivo debate sobre a Informática no Ensino médio. O que queremos ensinar? A quem queremos ensinar? Quem tem aptidão para ser profissional e quem tem interesse em ser um bom usuário? Qual o perfil do professor que vai utilizar esse conhecimento em suas disciplinas nas diversas conjunturas que convivem em nosso país? Cabendo salientar que Informática é mais do que um conjunto de micros, é uma realidade que nos cerca em quase todos os ambientes em que estamos, independentes da região. (PCNS, 1999), certamente implica em reflexões sobre currículo, habilidades e competências, tanto na formação de professores quanto em sua prática com seus alunos. E, não obstante as colocações e indagações apresentadas, propomos outras talvez até mais importantes: Considerando a combinação computador+Internet (inclusive suas redes sociais e de produção de conhecimento), estão nossos professores capacitados para usar tal recurso e mídia em sua prática docente de modo colaborativo? Saberiam eles integrar uma mídia eletrônica como a Internet (blogs, wikis, websites, etc.) a uma mídia clássica como a impressa tão presente no cotidiano escolar (livros didáticos, apostilas, manuais, tutoriais e outros)?

Assim, a informática na educação, parece demandar o desenvolvimento das capacidades de comunicação, de resolver problemas, de tomar decisões, de fazer

inferências, de criar, de aperfeiçoar conhecimento e valores, sobretudo de trabalhar cooperativamente, vez que o trabalho ganha então novas exigências, que é a de aprender continuamente em um processo não mais solitário, o que é tratado a seguir no título “aprendizagem colaborativa”.

Aprendizagem Colaborativa

O conceito aprendizagem colaborativa vem de um processo onde se aprende trabalhando em grupo e tem sido implementado por teóricos, pesquisadores e educadores desde o século XVIII. A partir de 1990 este tipo de aprendizagem ganhou popularidade entre os profissionais da educação no Ensino Superior tendo como entusiastas David, Roger Johnson e Karl Smith, que adaptaram a aprendizagem colaborativa à prática em sala de aula, originando o livro *Aprendizagem Ativa: Cooperação na Sala de Aula Universitária* (IRALA e TORRES, 2004). É também chamada de aprendizagem cooperativa, entretanto vários autores diferem um tema do outro no que diz respeito às perspectivas teóricas e práticas, não raro utilizam-nos como se fossem sinônimos. Neste artigo o termo adotado será aprendizagem colaborativa.

Muitos autores a definem como uma estratégia de aprendizagem, para ARAÚJO e QUEIROZ (2004), por exemplo, “aprendizagem colaborativa é um processo onde os membros do grupo ajudam uns aos outros para atingir um objetivo acordado”. E, complementa-se esta idéia com ALCÂNTARA *et al apud* SIQUEIRA (2003, p. 23):

A aprendizagem colaborativa é um processo de reculturação que ajuda os estudantes a se tornarem membros de comunidades de conhecimento cuja propriedade comum é diferente daquelas comunidades a que já pertence (...) o conhecimento é socialmente construído e que a aprendizagem é um processo sociolingüístico.

Para o desenvolvimento de uma aprendizagem colaborativa é preciso, segundo Joe Landsberger em *Guia de Estudos e Estratégias* estabelecer algumas normas para obter sucesso, como:

- Desenvolver e compartilhar um objetivo comum e compartilhar da compreensão do problema: questões; *insights* e soluções;
- Responder, trabalhar para compreender os questionamentos, *insights* e soluções dos outros;
- Permitir ao outro falar e contribuir, considerando suas contribuições;
- Interdependência entre todos, ser responsável pelos outros e vice-versa.

Apesar de diferentes conceitos e estratégias um ponto em comum é a construção de um aprendizado através da interação de um conjunto de pessoas que socializam um conhecimento de forma cooperativa que é facilitada com a tecnologia por ampliar a interatividade através de recursos disponíveis pelo computador, a aprendizagem colaborativa apoiada por computador (CSCL).

Aprendizagem colaborativa apoiada por computador (CSCL)

A Aprendizagem Colaborativa Apoiada por Computador (CSCL - *Computer Supported Collaborative Learning*), definida como uma estratégia educacional onde o conhecimento também é construído por dois ou mais indivíduos que, através da discussão, da reflexão e tomada de decisões, utilizando-se recursos da informática como, a Internet e seus diferentes aplicativos de comunicação. Podemos citar também o Trabalho Colaborativo Apoiado por Computador (CSCW - *Computer Supported Collaborative Work*) que é um sistema de redes de computadores que apóia grupos de trabalho na realização de tarefas comuns, fornecendo uma interface que possibilita a realização de trabalho em conjunto.

Em suma, segundo CAMPOS *et al* (2003, p. 61), a CSCL almeja sustentar uma aprendizagem eficaz em grupo, portanto concentra sua atenção no que está sendo comunicado, já a CSCW tem finalidade de facilitar a comunicação e produtividade do grupo de trabalho, foca esforços nas técnicas de comunicação. Observemos ainda que:

Ensinar e aprender estão sendo desafiados (...) informações demais, múltiplas fontes, visões diferentes de mundo. (...) As tecnologias começam a estar um pouco mais ao alcance do estudante e do professor. Precisamos repensar todo o processo, reaprender a ensinar, a estar com os alunos, a orientar atividades, a definir o que vale a pena fazer para aprender, juntos ou separados. (MORAN, 2001, p.3)

Neste contexto, o computador apresenta-se como uma ferramenta para uma ou mais atividades em comum e por conseguinte aprendizagem colaborativa, onde por exemplo, professores ou professores e alunos podem gerar material didático para diferentes mídias como é o caso dos tutoriais resultantes do trabalho relatado neste artigo que foram produzidos colaborativamente para mídia impressa e eletrônica, cabendo destacar como diferencial a “otimização de tempo” destinado e a “concepção democrática” do produto final (feito a várias mãos por assim dizer).

Recursos pedagógicos baseados em Internet

A contemporânea exigência de superação na produção do conhecimento gera a necessidade de novos métodos educacionais, com ênfase a comunicação e interação, demandando do professor a busca de recursos e qualificação para aplica-los, e, como observa Martins (1995, p.9), as transformações que ocorrem na sociedade e naturalmente na educação exigem do professor, uma mudança de postura, ou seja, um novo papel, uma nova maneira de ser e de estar, enfim, um novo perfil.

Isso faz com que o profissional em educação se atualize na área das tecnologias para se inserir digitalmente ao mundo contemporâneo no qual a Internet é quase que onipresente nas várias áreas do conhecimento. A Internet pode complementar os diferentes tipos de mídias utilizadas na sala de aula, pois possibilita vários recursos através de diferentes aplicativos estimulando o processo de ensino-aprendizagem, podendo desenvolver capacidades de reprodução e criativos métodos para trabalhar com volume, diversidade de informações e suprimir distâncias, sendo este último fator

corroborado por Moran (1995, p.2), ao dizer que “(...) a televisão, o computador, a Internet, contribuem à expansão do capitalismo e para a diminuição das distâncias”. Por outra, a interatividade da Internet muda principalmente o paradigma da informação: Transição da lógica da distribuição (transmissão) para a lógica da comunicação (interatividade). Ou seja, modificação radical no esquema clássico de informação, que geralmente se “baseava” numa ligação unilateral (emissor-mensagem-receptor).

Pelo exposto, torna-se essencial um olhar acerca das potencialidades oferecidas pela *World Wide Web* na prática pedagógica, devendo esta ser encarada de forma positiva no sentido de proporcionar ao aluno a descoberta da informação, tornando-o produtor de informação para a Web D’ Eça, (1998, p.4). Enseja portanto, apresentar sucintamente algumas ferramentas da Web 2.0., que neste artigo “potencializamos ou sugerimos” como recursos pedagógicos baseados em web, e destacamos a seguir:

Wiki - VIEIRA (2008, p.3), define *Wiki* como um ambiente de interação nas mais variadas áreas de trabalho e do conhecimento humano, uma aplicação Web que permite que vários utilizadores possam construir documentos em conjunto e de forma colaborativa. A tecnologia *Wiki* fundamenta suas comunidades com princípios democráticos, com iniciativas que envolvem a colaboração, interação, cooperação, participação, escrita coletiva e anônima, baseada em direitos proprietários mais flexíveis, abertos e igualitários, (BOBBIO, apud VIEIRA 2008). Outra característica que se destaca nesses ambientes é o dinamismo das páginas produzidas e a liberdade de alterar o que existe acrescentando novas páginas e editando conteúdos publicados por outros. (LOPES, 20 p.1).

Blog - Caracterizado como uma página *web*, publicada por uma só pessoa; geralmente há relatos pessoais de um ponto de vista próprio; oferece opção para comentários; permitem o acesso público e gratuito ao conteúdo da página. De acordo com Gutierrez, (2005, p.3) usar o *blog* no processo de ensino-aprendizagem traz algumas vantagens, ajudando o aluno a desenvolver capacidade cognitiva, a partilhar o seu conhecimento, idéia, informações, tornando-se um construtor do seu próprio conhecimento. Permite ao professor publicar os trabalhos e as propostas das atividades que serão efetuadas em sala de aula. A mesma autora, acrescenta como características de um Blog:

(...) estrutura hipertextual; por se constituírem de textos serem curtos e postados em blocos padronizados; por estes blocos de texto ou *posts* estarem organizados em ordem cronológica reversa; por cada bloco de texto possuir um *link* permanente de acesso; (...) intertextuais e interdependentes, possuindo ligação com outros textos.

Páginas web - As páginas *web* também podem ser utilizadas como recurso didático no processo ensino-aprendizagem, principalmente as que possuem recursos de *web 2.0*, pois possibilita interação entre alunos de diversas formas. Hoje encontramos muitos serviços gratuitos de hospedagem e domínios que permitem uma certa liberdade de criação oferecendo ferramentas de edição de forma a implementar uma página ergonomicamente correta sem saber nada de programação.

Metodologia

Como é comum a um estudo de cunho acadêmico, o primeiro passo foi acercar-se da temática realizando pesquisa bibliográfica que aliás perdurou toda a aplicação do estudo, e permitiu o conhecimento de relevantes publicações relacionadas ao tema, de modo que se pôde compor o referencial teórico e melhor delinear a abordagem aqui proposta. O estudo desenvolveu-se em duas fases, quais sejam:

1ª fase = *Diagnóstico dos recursos online de interesse dos professores*, onde adotou-se o método de estudo de campo numa abordagem quantitativa tendo como população as 08 (oito) Escolas Estaduais de Ouro Preto do Oeste – Rondônia e critério de exclusão escolas que não tem Laboratório de Informática Educacional. Consolidando-se como amostra 05 (cinco) escolas (restantes após aplicação do critério de exclusão) tendo como sujeitos da pesquisa 05 (cinco) professores por escola, notadamente apenas os que declararam previamente que utilizam Computador/Internet, logo, 25 (vinte e cinco) professores participaram do estudo nesta fase. O período da coleta de dados foi 05/07/2010 a 19/07/2010 e utilizou como instrumento de coleta de dados um questionário semi-estruturado constante no apêndice A.

2ª fase = *Aplicação pedagógica sobre os recursos pedagógicos identificados como de interesse na fase precedente*, onde adotou-se como método a produção colaborativa e como formato/técnica da aplicação, oficinas (gratuitas). Os participantes a priori seriam os mesmos 25 (vinte e cinco) professores que responderam a pesquisa (na 1ª fase) pois o escopo foi ofertar-lhes uma breve capacitação naquilo que se mostraram desejosos de conhecer ou aprofundar, pelo que, todos foram formalmente convidados. Todavia, destes, 10 (dez) professores freqüentaram efetivamente as oficinas. A carga-horária total foi de 20 (vinte) horas, sendo distribuída em 02 (duas) horas diárias de segunda a sexta-feira de 23 de agosto a 03 de setembro de 2010, no laboratório de informática da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio 28 de Novembro, cujo conteúdo programático encontra-se no apêndice B, a apresentação utilizada na oficina consta do apêndice C, e o processo de produção que resultou nos tutoriais está representado graficamente como forma mapa conceitual no apêndice D. A avaliação dos resultados baseou-se algumas métricas adaptadas:

EFICÁCIA = (Alcançado / Meta). Onde: Alcançado= Quantidade de tutoriais realizados pelo grupo; Meta= Quantidade de tutoriais propostos pelo grupo.

EFETIVIDADE = (Número de aplicadores após oficina / Número de Concluintes). Onde: Número de aplicadores após oficina = Aferido três semanas depois das oficinas em visita aos participantes em seu ambiente de trabalho indagando-lhes se já aplicaram algum recurso aprendido).

TAXA DE DESISTÊNCIA = (Desistentes / Matriculados na oficina)

Obs.: Usualmente o cálculo de desistência escolar considera como matriculados a soma dos ingressantes, transitados e retidos. Porém, aqui o número de matriculados será composto apenas por ingressantes.

Resultado e análises

Como relatado na metodologia, a pesquisa constituiu-se de duas fases, em que a

primeira, destinou-se a identificar os recursos pedagógicos baseados em Internet que eram de interesse dos professores, assim como caracterizar as principais dificuldades relatadas pelos mesmos em utilizá-los em sua prática docente, para em seguida aplicar-lhes uma oficina de capacitação. A coleta de dados via questionários aplicados a professores de escolas estaduais de Ouro Preto do Oeste – RO, propriamente em 05 (cinco) escolas, totalizando 25 professores respondentes (cinco por escola), cujas duas questões são apresentadas a seguir com seus respectivos resultados e sucinta análise:

Na primeira pergunta, dentre os entrevistados 52% (cinquenta e dois por cento), 13 (treze) professores, alegaram não ter tempo para o planejamento que envolva uma ferramenta tão ampla e rica como a Internet. Outros 40% (quarenta por cento), 10 (dez) professores, disseram não ter conhecimentos sobre informática o que não os possibilitaria fazer uso de recursos pedagógicos baseados em Internet em sua prática docente. E, embora pareça ser consenso a importância de aplicar as Tecnologias da Informação e Comunicação (em especial recursos *online*) na educação, causando-nos “estranheza” que 08% (oito por cento), 02 (dois) professores tenham relatado não ter interesse pelas ferramentas em questão.

Questão 1 = QUAL A SUA MAIOR DIFICULDADE EM UTILIZAR SOFTWARES E/OU RECURSOS PEDAGÓGICOS BASEADOS EM INTERNET EM SUA PRÁTICA PEDAGÓGICA?		
• Falta de tempo para planejamento	13	52%
• Não ter conhecimentos sobre informática	10	40%
• Não ter interesse na Internet	02	08%

Quadro 1. Variáveis a serem consideradas na identificação de utilização da Internet na prática pedagógica para nortear a proposta de aplicação pedagógica.

Na segunda pergunta, foram apresentados 06 (seis) recursos pedagógicos para que os professores respondentes escolhessem 03 (três) deles. Além de caracterizar quais recursos apresentaram maior interesse (em ordem) e assim permitir-nos definir o conteúdo das oficinas de aplicação pedagógica, nos oportunizou observarmos uma relação entre *conhecimento/interesse*, em que "curiosamente" os recursos *Podcast* e *Software Educacional*, foram os que apresentaram maior número de conhecedores em contraste a nenhum interesse em aprender sobre os mesmos.

Maior número de interessados	Recurso pedagógico	Número de conhecedores
1º	Desenv. Websites	00
2º	Blogs	01
2º	Wikis	00
3º	Jogos educativos	01
4º	Podcast	03
5º	Softwares educacionais	03
Obs.: Os recursos pedagógicos <i>Blogs</i> e <i>Wikis</i> obtiveram o mesmo número de interessados.		

Quadro 2. Apresentação dos recursos indicados como de interesse pelos professores.

Afeto aos resultados da segunda fase, qual seja a aplicação pedagógica (embasada na fase precedente), o uso de métricas bastante conhecidas com algumas adaptações, apontou uma EFICÁCIA de 100% (cem por cento) dado que a meta era produzir 05 (cinco) tutoriais específicos em bi-formato (mídia impressa e mídia Internet) e ao término das oficinas tal meta foi até mesmo superada como se pode constatar no endereço <http://oficinamidiasweb.webnode.com.br/>. Quanto a razão entre o número professores que conseguiram aplicar os recursos pedagógicos baseados em web após as oficinas e o número de concluintes, houve EFETIVIDADE de 20% (vinte por cento) vez que 02 (dois) professores aplicaram em sua prática constatável tanto pelo relato quanto pelo acesso aos seus Blogs (publicados já durante as oficinas). Não houve desistência durante as oficinas. Contudo, um resultado acessório que se pode observar foi que dos 25 (vinte e cinco) participantes na fase de pesquisa, 23 (vinte e três) manifestaram interesse em conhecer os recursos pedagógicos elencados, entretanto, apenas 10 (dez) deles participaram das oficinas e embora não caiba para o estudo identificar os motivos que os levou a não usufruírem da oportunidade, pode-se inferir alguns fatores, como incompatibilidade de horário, coincidir com o período de fechamento das notas bimestrais ou mesmo pouca antecedência para que agendassem tal compromisso, o que acreditamos possa servir como pontos de observação para outros estudos/aplicações.

Conclusão

O trabalho de pesquisa e aplicação pedagógica identificou os recursos pedagógicos baseados em Internet que eram de interesse dos professores quais sejam “desenvolvimento de websites, blogs, wikis, jogos educativos” e caracterizou a “falta de tempo e não conhecimento sobre informática” como principais dificuldades relatadas pelos mesmos, de sorte que, para além do diagnóstico ocupou-se de ofertar-lhes capacitação por meio de oficinas tendo em conta a adequação ao tempo e grau de conhecimento que dispunham, o que aliás, foi um fator positivo para salvaguardar evasão dos participantes. A execução das oficinas de modo colaborativo, oportunizou-lhes contato com teoria e prática desta proposta metodológica (aprendizagem colaborativa) de ensino-aprendizagem para que a tenham como opção quando venham a fazer uso dos recursos pedagógicos referidos com seus alunos. Um fator interveniente observado foi a tendência de dispersão dos participantes a medida em que exploravam e descobriam novos recursos pedagógicos online, em especial os gratuitos disponíveis fartamente na Internet (a exemplo de objetos de aprendizagem, *coursewares*, entre outros), o que demanda do professor constante atenção ao foco da proposta, porém há positividade na exploração a exemplo da ferramenta *Webnode*, usada para publicação dos tutoriais, que incentivou a “descoberta de outros aplicativos no mesmo formato como: *google sites*, *cominidades.net*. Outro fator interveniente foi a percepção de que para melhor aferir a efetividade da capacitação demanda-se um maior tempo após as oficinas, pois, apenas no cotidiano da prática docente dos participantes é que se pode verificar se de fato farão uso dos conhecimentos obtidos. O uso de recursos computacionais e Internet, permitiu a criação de alguns tutoriais (em bi-formato: Impresso e Arquivo Digital), salientando-se a importância do formato impresso como alternativa mais praticável às escolas estaduais de Ouro Preto do Oeste - RO, dado que nem todas possuem acesso a Internet, assim publicou-se: Como criar um Blog no

Blogger; Como usar Google docs; Implementando um web site no webnode; Como inserir um vídeo no youtube; Como trabalhar com wikis.

Por outra, a publicação dos tutoriais socializa por assim dizer, tais conhecimentos com outros professores que não puderam participar das oficinas. Possibilitou-se ainda, observar que os profissionais da educação embora conheçam a mídia Internet, na maioria desconhecem recursos básicos que a mesma oferece em termos de socialização e aprendizagem, ao tempo que, a mídia impressa tem para os mesmos uma representação muito similar ao material didático, que aliás, parece-lhes ser o paradigma da mídia impressa na educação ampliando-se para alguns aos Jornais na Escola, não raro disponíveis, mas, que acabam por ser subutilizados pela não capacitação para o seu uso didático. Desta feita, ao utilizar o computador como recurso e a Internet como mídia, potencialmente se ampliam as possibilidades de elaboração, formatação, publicação e interação da mídia impressa tão clássica à educação. Pôde-se também observar que há professores que declaram não desejar conhecer e utilizar recursos *online* em sua prática docente, o que sugere a necessidade de conscientizá-los para encarar a evolução tecnológica como uma realidade a ser aproveitada a seu favor e de seus educandos.

Referências bibliográficas

ALCANTARA, Paulo R; BEHRENS, Marilda A.; CARVALHO, Ronaldo G. CDROM.

AMADEU, S. e CASSINO, J. *Software livre e inclusão digital*. São Paulo: Conrad do Brasil, 2003.

ARAÚJO, Hélio da Silva; QUEIROZ, Vera. *Aprendizagem Cooperativa e Colaborativa*. São Paulo/ Brasília, Brasil.

BRASIL, Ministério da Educação, Secretaria de Educação Média e Tecnológica. Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio. Brasília: Ministério da Educação, 1999. 364p.

CAMPOS, F. et al. *Cooperação e aprendizagem on-line*. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

CYSNEIROS, Paulo G. *Novas Tecnologias no Cotidiano da Escola*. Capturado em 10/09/2009 on line <http://www.proinfo.com.br>

D'ÊÇA, Teresa Almeida. (1998). *E-mail: Versatilidade e Aplicabilidade*. Disponível em: <http://www.malhatlantica.pt/teresadeca/email/appi1998-email-versatilidade.ppt>. Consultado em : 30/07/2010.

GUTIERREZ, Suzana de Souza. Distribuição de Conteúdos e Aprendizagem On-line. Revista Novas Tecnologias na Educação - Renote Porto Alegre: CINTED-UFRGS, v. 2, n. 2, nov. 2004 . Disponível em: http://www.cinted.ufrgs.br/renote/nov2004/artigos/a6_distribuicao_conteudos.pdf, acesso em 25/08/2010.

Informações sobre Aprendizagem Colaborativa Disponível em: <www.studygs.net/portuges/cooplearn.htm> Acesso em: 21/09/10.

Informações sobre Informática na Educação, disponível em: <http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/acessoainternet/>. Acesso em 24 de agosto de 2010.

Informações sobre software livre oferecida pela BR-linux, disponível em: < <http://br-linux.org/faq-softwarelivre/>>. Acesso em 24 de agosto 2010

Informações sobre software livre oferecida pela Unicamp, disponível em: <http://www.softwarelivre.unicamp.br/index.php/P%C3%A1gina_principal>. Acesso em 02 de julho 2010

IRALA, Esrom Adriano Freitas; TORRES, Patrícia Lupion. O uso do AMANDA como ferramenta de apoio a uma proposta de aprendizagem colaborativa para a língua inglesa. Abril de 2004.

LANDSBERG, Joe. Guia de estudos e estratégias:aprendizagem colaborativa e cooperativa. Disponível em <http://www.studygs.net/portuges/cooplearn.htm>. Acesso em 15/08/2010.

LOPES, Alexandre. *Cultura wiki facilita o processo de educação*. Disponível em <http://www.aix.com.br/educacao-a-distancia/cultura-wiki-facilita-o-processo-de-educacao.html>. Acesso em 20/09/2010.

MARTINS, Arsélio. A Formação "Contínua" De Professores - Como "Auxiliar Da Acção Educativa" - Melhora A Qualidade Da Educação.1995

MORAN, José Manoel. *Como Utilizar a Internet na Educação*. Artigo publicado na Revista Ciência da Informação, Vol 26, n.2, maio-agosto 1997, pág. 146-153

_____. *Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias. Artigo publicado na revista Informática na Educação: Teoria & Prática*. Porto Alegre, vol. 3, n.1 (set. 2000) UFRGS, pág. 137-144.

_____. *Os novos espaços de atuação do educador com as tecnologias*. Texto publicado nos anais do 12º Endipe – Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino, in ROMANOWSKI, Joana Paulin et al (Orgs). *Conhecimento local e conhecimento universal: Diversidade, mídias e tecnologias na educação*. vol 2, Curitiba, Champagnat, 2004, páginas 245-253 -

_____. *Novas tecnologias e o re-encantamento do mundo*. Publicado na revista *Tecnologia Educacional*. Rio de Janeiro, vol. 23, n.126, set.-outubro 1995, p. 24-26.

OLIVEIRA, Ramon de. *Informática Educativa*.3ed. Campinas: Papirus, 1999.

TAJRA, S.F. *Informática na educação:Novas ferramentas pedagógicas para o professor da atualidade*. 3. Ed. – São Paulo, Erica, 2001.

VIEIRA, Marli Fátima Vick. *Ambiente Wiki Na Educação: Produção Colaborativa do Conhecimento Compartilhada na Web*.

APÊNDICE A – Questionário aplicado aos professores

FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE RONDÔNIA - PROGRAMA DE
 FORMAÇÃO CONTINUADA EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO
 Pesquisadora: Prof. LUCIANA FREITAS DOS SANTOS RAPOSO
 Orientador: Prof. Ms. Sérgio Rodrigues Alves.
 PESQUISA DESTINADA A DIAGNÓSTICO E APLICAÇÃO PEDAGÓGICA DE
 OFICINAS DE PRODUÇÃO COLABORATIVA DE TUTORIAIS IMPRESSOS E
 WEBSITE: Capacitação de Professores das Escolas Estaduais de Ouro Preto do Oeste –
 RO sobre recursos pedagógicos baseados em Internet.

ESCOLA: _____

1) Qual a sua maior dificuldade em utilizar softwares e/ou recursos pedagógicos baseados em Internet em sua prática pedagógica?

2) Quais softwares e/ou recursos pedagógicos baseados em Internet você conhece ou deseja conhecer para utilizar em sua prática pedagógica? Assinale três.

- | | | |
|--|----------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Desenvolvimento de web site | <input type="checkbox"/> Conhece | <input type="checkbox"/> Gostaria de conhecer |
| <input type="checkbox"/> Blogs | <input type="checkbox"/> Conhece | <input type="checkbox"/> Gostaria de conhecer |
| <input type="checkbox"/> Jogos educativos | <input type="checkbox"/> Conhece | <input type="checkbox"/> Gostaria de conhecer |
| <input type="checkbox"/> Podcasts | <input type="checkbox"/> Conhece | <input type="checkbox"/> Gostaria de conhecer |
| <input type="checkbox"/> wikis | <input type="checkbox"/> Conhece | <input type="checkbox"/> Gostaria de conhecer |
| <input type="checkbox"/> Softwares educacionais | <input type="checkbox"/> Conhece | <input type="checkbox"/> Gostaria de conhecer |
| <input type="checkbox"/> Outros, especificar: _____ | | |

 _____.

APÊNDICE B – Conteúdo ministrado nas oficinas.

- Apresentação da metodologia de produção colaborativa/aprendizagem colaborativa;
- Apresentação de alguns aplicativos e jogos educativos disponíveis na Internet (para *download*), que podem ser utilizados como recursos pedagógicos;
- Apresentação de alguns aplicativos *on-line* web 2.0, como: Wikis (ênfase a interatividade), Blogs e Construtores de websites (ênfase a comunicação e autoria);
- Como elaborar tutoriais e peculiaridades de formatos para mídias (**Impressa e Internet**);
- Cadastramentos nos aplicativos *on-line* necessários para os trabalhos, esclarecimentos iniciais sobre o uso dos aplicativos;
- Especificação de conteúdo já disponível e de material que deve ser produzido ou convertido em forma de tutorial em bi-formato (Impresso e Internet);
- Montagem de um ambiente de trabalho com aplicativos web 2.0 para ser utilizado na produção colaborativa (confeção dos tutoriais nos encontros subsequentes).
- Elaboração colaborativa dos tutoriais sobre as diversas ferramentas apresentadas;
- Criação do *website* para publicação e socialização dos tutoriais criados.

APÊNDICE C – Slides utilizados nas oficinas.

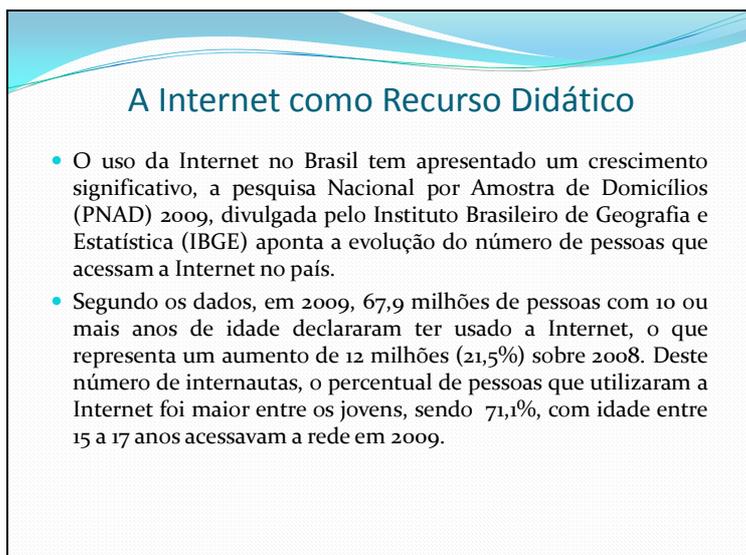
Slide 1



*OFICINAS DE PRODUÇÃO COLABORATIVA
DE TUTORIAIS IMPRESSOS E WEBSITE:
Capacitação de Professores das Escolas
Estaduais de Ouro Preto do Oeste – RO sobre
recursos pedagógicos baseados em Internet*

Luciana Freitas dos Santos Raposo

Slide 2



A Internet como Recurso Didático

- O uso da Internet no Brasil tem apresentado um crescimento significativo, a pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) 2009, divulgada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) aponta a evolução do número de pessoas que acessam a Internet no país.
- Segundo os dados, em 2009, 67,9 milhões de pessoas com 10 ou mais anos de idade declararam ter usado a Internet, o que representa um aumento de 12 milhões (21,5%) sobre 2008. Deste número de internautas, o percentual de pessoas que utilizaram a Internet foi maior entre os jovens, sendo 71,1%, com idade entre 15 a 17 anos acessavam a rede em 2009.

Slide 3

- A Internet pode ajudar o professor a preparar melhor a sua aula, a ampliar as formas de lecionar, a modificar o processo de avaliação e de comunicação com o aluno e com os seus colegas. Moran(2009)



Slide 4

Hoje nós podemos contar com a web 2.0, não é uma outra internet, mas é uma mudança do uso da internet para algo que vai além da comunicação de massa.

Definindo

Web 2.0 é um termo criado em 2004 pela empresa O'Reilly Media para designar uma segunda geração de comunidades e serviços, tendo como conceito a "Web como plataforma", envolvendo wikis, aplicativos baseados em *folksonomia*, redes sociais e Tecnologia da Informação. Embora o termo tenha uma conotação de uma nova versão para a Web, ele não se refere à atualização nas suas especificações técnicas, mas a uma mudança na forma como ela é encarada por usuários e desenvolvedores, ou seja, o ambiente de interação que hoje engloba inúmeras linguagens e motivações.

Slide 5



<http://www.youtube.com/watch?v=D5tDqE7wrAo&feature=related>

Slide 6

Produzir um site de relacionamentos, uma televisão ao vivo (ou pré-gravada), um programa de rádio, um jornal, um site para vendas ou atendimento ao público, salas para educação a distância. Isso sem precisar pagar hospedagem ou domínio.



Slide 7

Proposta

A proposta é construir uma oficina de investigação que vivencie a utilização dos aplicativos Web 2.0., como recurso educacional nas Escolas Estaduais de Ouro Preto do Oeste, constituindo-se em produzir em alguns aplicativos soluções que demonstrem toda, ou parte dela, a capacidade de uso no processo ensino-aprendizagem.

Slide 8

Cronograma de trabalho

<p>Primeira etapa: planejamento.</p> <ul style="list-style-type: none"> .Apresentação de alguns aplicativos da Internet que podem ser utilizados como recurso didático no processo ensino-aprendizagem como: <ul style="list-style-type: none"> .Jogos educativos .Apresentação de alguns aplicativos web 2.0. <ul style="list-style-type: none"> .Como elaborar tutoriais. .Cadastramentos nos aplicativos on-line necessários para os trabalhos, esclarecimentos iniciais sobre o uso dos aplicativos. .Especificação de conteúdo já disponível e de material que deve ser produzido ou convertido em forma de tutorial para uso na Internet. 	<p>Segunda etapa: modelagem e produção.</p> <ul style="list-style-type: none"> .Elaboração de tutoriais sobre as diversas ferramentas apresentadas. .Socialização dos tutoriais criados pelos cursistas. .Montagem de um ambiente de trabalho com aplicativos web 2.0 para ser utilizado durante a oficina.
--	---

Slide 9

Requisitos

- Ser professor da rede Estadual no Município de Ouro Preto do Oeste
- Ter conhecimentos básicos no usos de aplicativos como browser, editor de texto, e-mail, etc.

Slide 10

Cada qual poderá desenvolver projetos distintos, utilizando-se de diferentes aplicativos da web 2.0, porém, o limitado tempo para a realização da oficina, vai obrigar um foco mais preciso em quatro ferramentas estratégicas.

- WebNode**
- Blogs**
- Youtube**
- Wikis**
- Google Docs**

Slide 11

WebNode

Uma plataforma de desenvolvimento e manutenção de sites pessoais ou mesmo para empresas. É um serviço gratuito para criação rápida e simples de websites. O sistema possui um painel de controle de links, texto, imagem e exemplos de layout. O internauta pode desenvolver seu projeto online sem a necessidade de conhecimentos técnicos e manter um site de forma simples, arranjada segundo ferramentas de personalização do espaço do website.

No WebNode tudo “acontece” no navegador web. Não precisa de programas instalados; assim, todo o seu site é montado e mantido pela própria plataforma. Todo o controle é feito através de tecnologias ajax como o arrastar e colar, uma função em que você pode montar o seu site com módulos de encaixa no local desejado. Você pode ainda editar suas imagens, criar enquetes e fóruns. Menus, sidebar, artigos e outros são parte da coleção de serviços básicos do WebNode.

Slide 12

Slide 13

Blogs

- O *Blog* pode ser caracterizado também como uma página *web*, publicada por uma só pessoa, ou um grupo, onde geralmente há relatos pessoais de um ponto de vista próprio; oferece opção para comentários; permitem o acesso público e gratuito ao conteúdo da página.

Slide 14

Slide 15

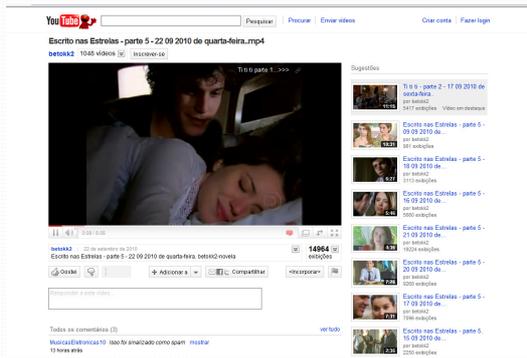
You Tube

Um website que permite carregar e compartilhar vídeos em formato digital. O YouTube utiliza o formato Flash Player para disponibilizar o conteúdo. É o mais popular site do tipo devido à possibilidade de hospedar quaisquer vídeos. Hospeda uma grande variedade de filmes, vídeos e materiais caseiros. O material encontrado no YouTube pode ser disponibilizado em blogs e sites pessoais através de mecanismos (A.P.Is) desenvolvidos pelo site.



Slide 16

YouTube



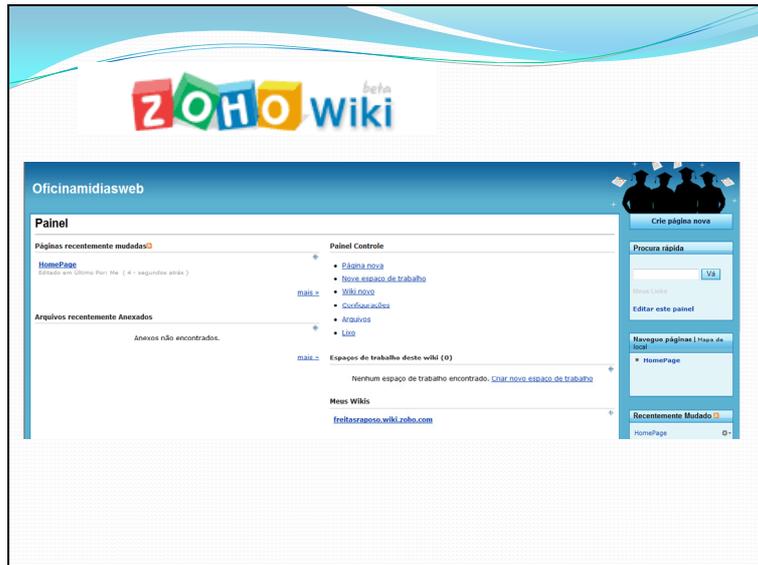
The screenshot shows a YouTube video player interface. The video title is "Escrito nas Estrelas - parte 5 - 22.09.2010 de quarta-feira.mp4" with a duration of 10:08. The video has 14864 views. The interface includes a search bar, navigation links (Pesquisar, Precisar, Enviar vídeos, Criar canal, Fazer login), and a list of suggested videos on the right side.

Slide 17

Wikis

- Facilitam a modificação do que aparece numa página Web por todos com o clique de um botão com operações simples como apagar uma palavra a reescrevê-la.
- **A página Web torna-se um documento pronto a ser editado.** Editar a página significa que pode adicionar ou remover palavras ou mudar a sua aparência.
- **Fácil!** Editar - Escrever - e Gravar. Utilizando este processo, um grupo pode coordenar mais facilmente..

Slide 18



Slide 19

Google Docs

- Uma espécie de suíte de aplicativos online, bastante semelhante ao Microsoft Office e ao OpenOffice.org/BrOffice.org. O serviço da Google possui editor de textos, editor de planilhas eletrônicas, editor de apresentação de slides e ainda ferramenta para criação de formulários (enquetes).

Slide 20

Google docs

Atualização: a política de privacidade foi simplificada e atualizada. Saiba mais.

Crie e compartilhe seu trabalho on-line com o Google Docs

- Faça upload de arquivos do seu computador. É fácil começar e é gratuito!
- Acesso em qualquer lugar: Edite e visualize seus documentos de qualquer computador ou smartphone.
- Compartilhe seu trabalho: A colaboração em tempo real significa que seu trabalho será feito muito mais rápido.

Documentos Planilhas Apresentações Desenhos Formulários

[Experimente o Google Docs agora](#) [Nossos recursos](#)

Acesse com a sua **Conta do Google**

E-mail:

Senha:

Continuar conectado

[Login](#)

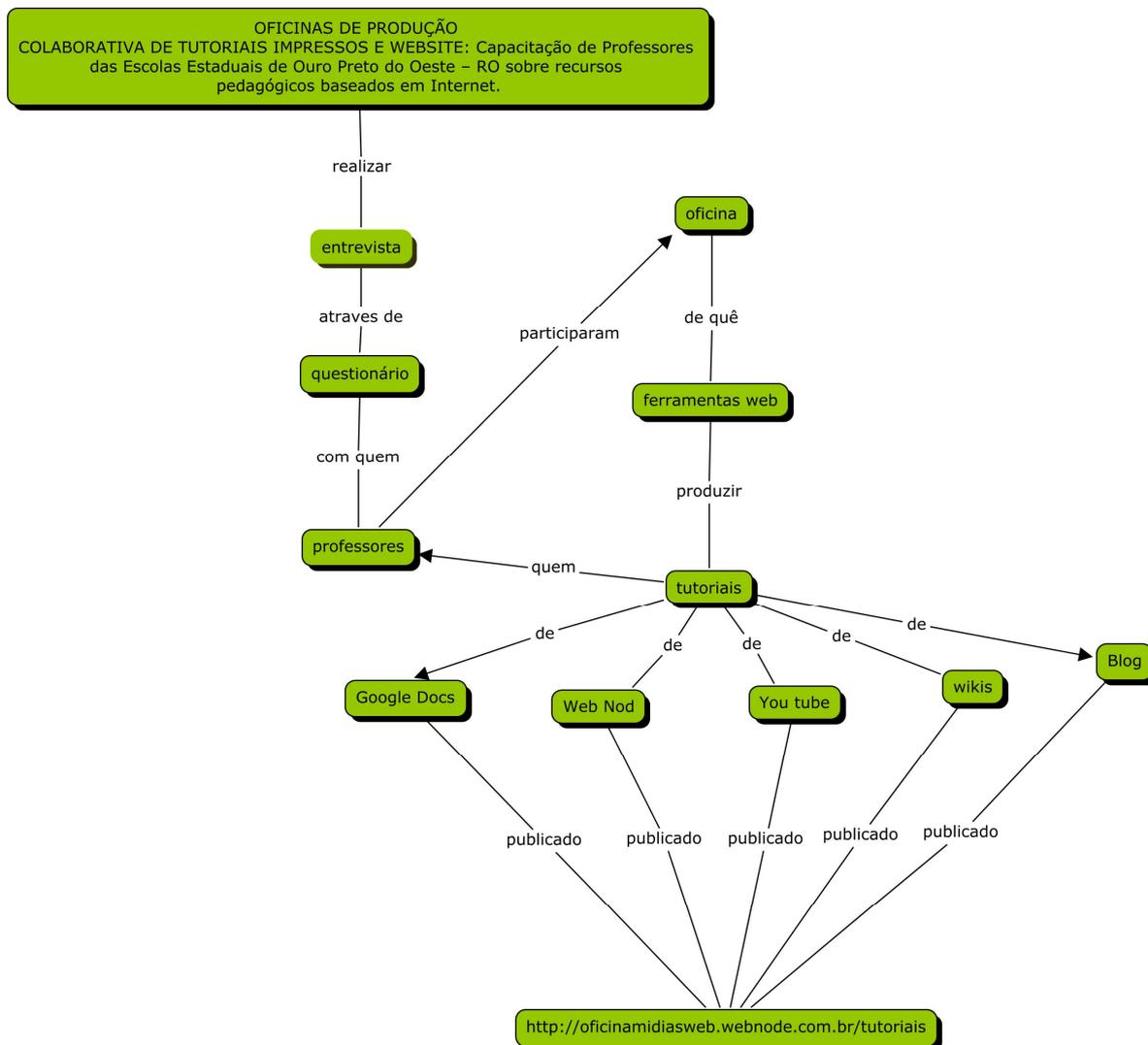
[Se não possui uma conta, clique aqui](#)

Você não tem uma Conta do Google?

[Crie uma conta agora](#)

©2010 Google - [Termos](#) - [Política de Privacidade](#) - [Ajuda](#)

APÊNDICE D – Mapa conceitual sintético do desenvolvimento da pesquisa e aplicação pedagógica



APÊNDICE E – Fotos da oficina

APENDICE F – Tutoriais produzidos

COMO CRIAR UM BLOG USANDO O BLOGGER

Adicionar e-mail dos autores

Na Internet é possível encontrarmos vários serviços gratuitos para criação e hospedagem de Blogs. Uma das possibilidades de serviço gratuito é o Blogger que podemos acessar no endereço www.blogger.com. A seguir, faremos os passos necessários para a criação de um Blog.

Para criar um blog, inicialmente precisamos possuir um conta de email no Gmail, para isso, acesse o tutorial <como criar um email no gmail>

Se já estiver email no gmail é só acessar <http://www.blogger.com>, em seguida aparecerá a tela abaixo:

The screenshot shows the Blogger website interface in Microsoft Internet Explorer. The browser's address bar displays <http://www.blogger.com/start>. The page header includes the Blogger logo and a login section with fields for 'Nome de usuário:' and 'Senha: (?)' and an 'ACESSO' button. Below the header, there is a section titled 'O que é um blog?' with icons for 'Publicar idéias', 'Receber comentários', 'Encontre pessoas', and 'E mais...'. To the right, a section titled 'Crie um blog em 3 passos simples:' lists three steps: 1. Crie uma conta, 2. Crie um nome para o blog, and 3. Escolha um modelo. The third step is circled in red, and an orange arrow points to a 'CRIE O BLOG AGORA' button. Below this, there are sections for 'RECENT NEWS' and 'BLOG YOUR NOVEL'.

Em seguida, clique em **CRIE UM BLOG AGORA**

Nesta página, você começará a criar seu Blog. Preencha os campos solicitados:

- **Nome de usuário:** você utilizará sempre que quiser acessar o seu Blogger
- **Senha:** deve possuir no mínimo 6 caracteres e será usada sempre que quiser acessar o seu Blogger
- **Nome exibido:** será a assinatura de seu blog
- **Endereço de e-mail**

Após ler os termos de serviço, marque a opção Aceito os Termos de Uso e clique em **Continuar**.

1 CRIE UMA CONTA 2 DÊ UM NOME PARA O BLOG 3 SELECIONE O MODELO

1 Criar uma Conta do Google

Este processo criará uma conta do Google para vários serviços do Google. Se você já tem uma conta no Google (como Gmail, Grupos do Google ou Orkut), [acesse-a primeiro](#)

Endereço de e-mail (já deve existir) Este endereço lhe dá acesso ao Blogger e outros serviços do Google. O seu endereço jamais será compartilhado com terceiros sem sua autorização.

Digite novamente o endereço de e-mail Digite seu endereço de e-mail novamente para garantir que não haja erros de ortografia.

Digite uma senha Mínimo de 8 caracteres.
[Força da senha:](#)

Digite novamente a senha

Nome de tela Nome usado para assinar as postagens do seu blog.

Data de nascimento DD/MM/AAAA (por exemplo, "10/09/2010")

Verificação de palavras Digite os caracteres que você vê na figura à esquerda.

Aceitação dos termos Aceito os [Termos de Uso](#) Confirme que leu e entendeu os Termos de Serviço do blogger

CONTINUAR →

A tela a seguir pede um título e um endereço para o blog

2 Crie um nome para o blog

Título do blog

O título do seu blog será exibido no seu blog publicado, no seu painel e no seu perfil.

Endereço do blog (URL) .blogspot.com

[Verificar disponibilidade](#)

O URL que você selecionar será usado pelos visitantes para acessar o seu blog. [Saiba mais](#)

Verificação de palavras





Digite os caracteres da imagem acima.

CONTINUAR 

Clique em continuar e você poderá escolher um modelo, que poderá ser alterado a qualquer momento.

Blogger™ Push-Button Publishing

1 CRIE UMA CONTA ▶ 2 DÊ UM NOME PARA O BLOG ▶ 3 SELECIONE O MODELO

2 Escolha um modelo inicial

Você pode alterar seu modelo mais tarde e até mesmo personalizá-lo com o Designer de modelo.

Simple Blog



Simple
por [Josh Peterson](#)

Janela de imagem



Janela de imagem
por [Josh Peterson](#)

Espetacular Ltd.



Espetacular Ltda.
por [Tina Chen](#)

Marca d'água



Marca d'água
por [Josh Peterson](#)

Celestial



Celestial
por [Jason Morrow](#)

Viagem



Viagem
por [Leezche](#)

Simple Blog



Simple
por [Josh Peterson](#)

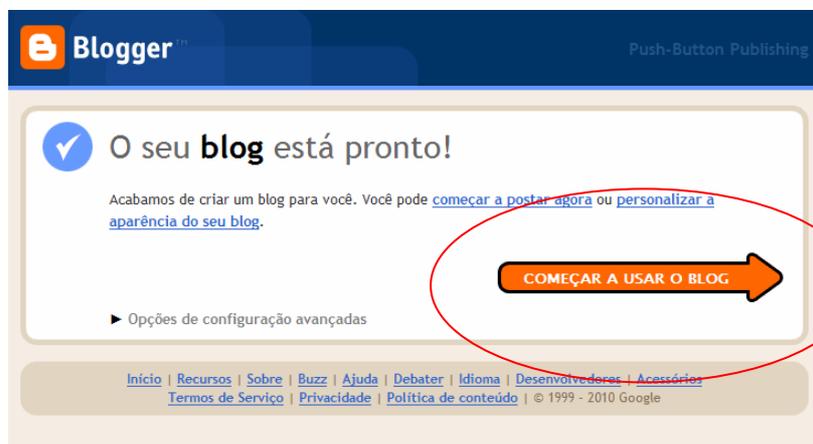
Marca d'água



Marca d'água
por [Josh Peterson](#)

CONTINUAR 

Clique em continuar e você terá seu blog, para começar a usar é só clicar em começar a usar o blog.



Autoria: Maria Aparecida Sperotto e Marivone Rezende

WEBNODE

Crie seu site gratuitamente do web nod , é simples e você não precisa saber nada de programação.

- 1- Acesse <http://www.webnode.com.br/>

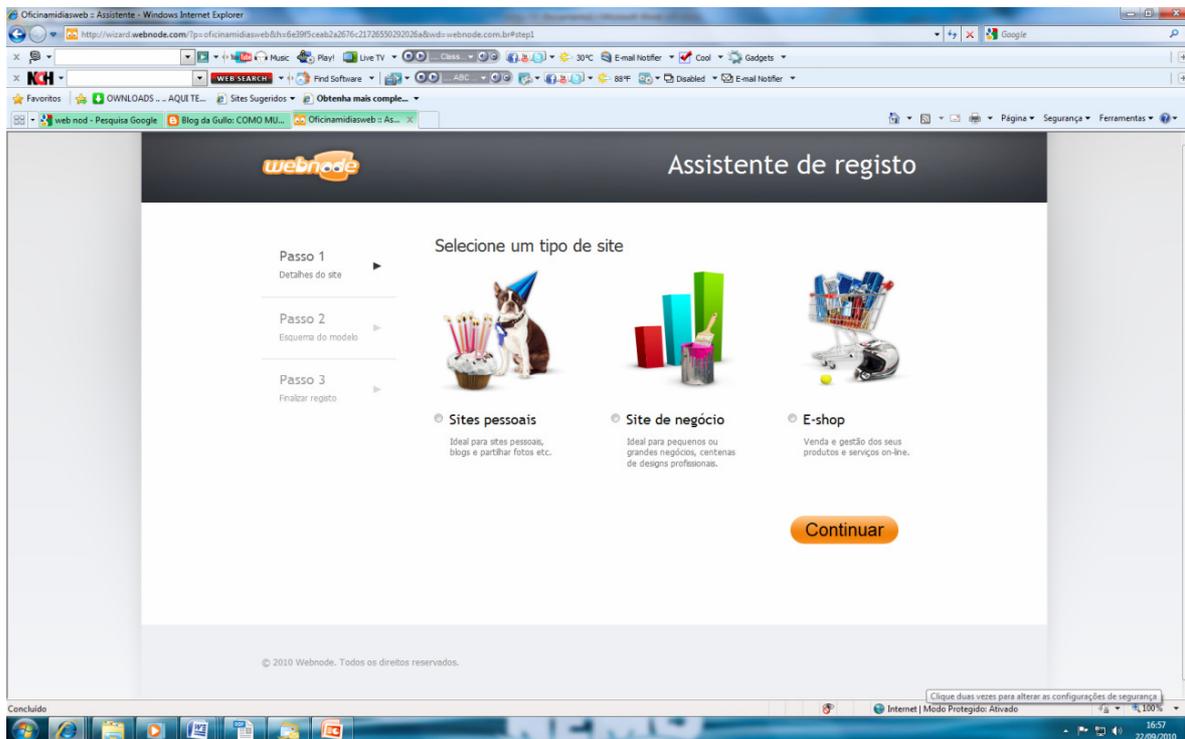
Você terá a interface de entrada onde convida você a criar seu site gratuitamente, nele você poderá até ter uma loja virtual.



- 2- Você digita o domínio que deseja para acessar seu site, e verifica se ele está disponível imediatamente, seu email e uma senha de acesso e clica em Registre-se.



- 3- Aparecerá a tela assistente de registro, que guiará você aos próximos passos, nele você poderá escolher se seu site será pessoal, de negócio ou e-shop.



- 4- Em seguida abrirá a opção para preencher o nome do seu site, slogan e escolher o idioma, feito isto clique em continuar.

Nome do Site

oficinamidiaweb
ex: "Cabelereira da Joana"

Slogan

Mídias na Educação

Idioma

Português

Continuar

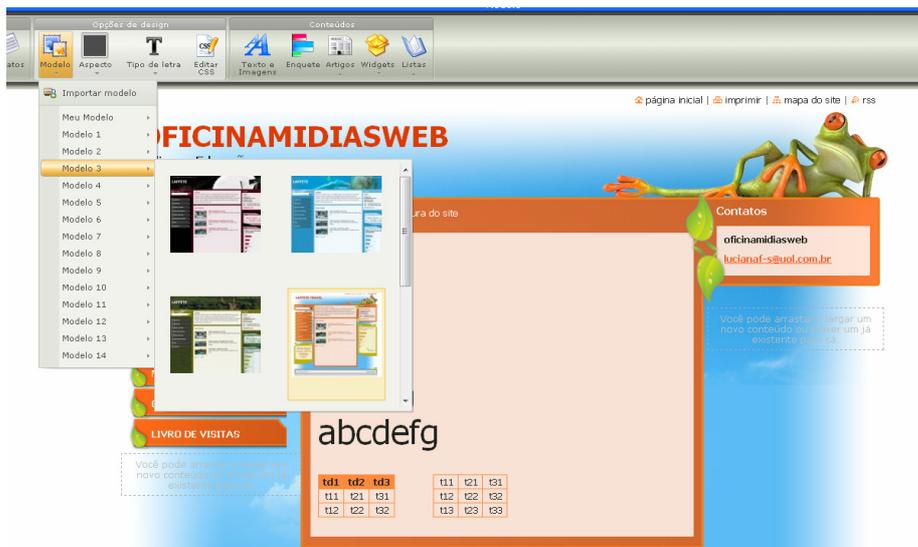
- 5- Agora você poderá escolher o seu layout através de diversos modelos que se apresenta.

The screenshot shows a registration assistant interface. On the left, there is a vertical navigation menu with three steps: 'Passo 1: Detalhes do site', 'Passo 2: Esquema do modelo', and 'Passo 3: Finalizar registo'. The main area is titled 'Selecione o modelo do seu site' and contains a grid of eight website design templates. Each template has a radio button and the text 'Selecione modelo' below it. At the top right of the main area, there are five numbered steps, with the fifth step labeled 'Próximo'. Below the grid is an orange button labeled 'Continuar'.

- 6- Em seguida poderá escolher as páginas que você quer ter, mas também poderá depois acrescentar as que desejar.

The screenshot shows the 'Criar páginas' step of the registration assistant. The left navigation menu is the same as in the previous screenshot. The main area is titled 'Criar páginas' and includes the instruction: 'Por favor selecione as páginas que deseja criar automaticamente. Se não escolher as páginas agora, pode adicioná-las mais tarde.' Below this is a list of page types with checkboxes: 'Sobre nós', 'Contacte-nos', 'Comentários', 'Notícias', 'Galeria de Fotos', 'Livro de Visitas', 'Blog', 'Produtos', 'Nossa Equipe', 'FAQ', 'Calendário de Eventos', and 'Portfolio'. To the right of the list is an image of a dog wearing a party hat next to a birthday cake with lit candles. At the bottom right is an orange button labeled 'Finalizar'.

- 7- E pronto sua pagina está criada, agora é só partir para a personalização pra deixar a sua cara.



webnode Bem-vindo, lucianaf-s Sair

Os meus projetos

Aqui pode gerir os projetos da web!

[Criar novo site](#)

oficinamidiaweb
<http://oficinamidiaweb.webnode.com.br/>

[Editar Website](#)

+ Adicionar ao diretório web - Apagar projeto + Desejo ter o seu próprio domínio?

Gostaria de criar mais Sites? [Clique aqui!](#)

lucianaf-s [Editar]
[Ver meus projetos](#)

O seu perfil está **20% completo**

- + Verifique seu endereço email (+5%)
- + Adicione informações ao seu contacto (+10%)
- + Adicione site "oficinamidiaweb" na directória (+15%)

Porquê?
 Ao introduzir aqui os dados do seu perfil pode ser mais preciso na escolha dos seus sites e aumentar assim o tráfego. Além disso, vai simplificar e acelerar a comunicação com a nossa equipa de apoio na resolução de qualquer problema com o seu site.

webnode Utilizador: lucianaf-s@ofel.com.br Minha conta Os meus projetos Sair

Novo 2 de página - Publicar Ver Formatos da página Sequencia Textos e Imagens Galeria Widgets Pastas Imagens Opções de Formatos Idiomas Configurações

OFICINAMIDIASWEB

O seu logotipo
 Altere a imagem e o cabeçalho do seu website. Faça duplo clique nesta zona.

Procurar no site

Editar menu

- SOBRE NÓS
- CONTACTE-NOS
- COMENTÁRIOS
- NOTÍCIAS
- GALERIA DE FOTOS
- LIVRO DE VISITAS

Você pode arrastar e largar um novo conteúdo ou mover um já existente para cá.

Novo página

Título * (?)

Página principal (?)

Modelo (?)

Página em branco

Artigos
 Lista
 FAQ - Perguntas Freqüentes
 Galeria de Fotos
 Comentários

Página em branco

Este modelo é usado para criar páginas da Web padrão. Podem conter textos, imagens, vídeos, questionários, fóruns de discussão, etc.

Salvar Cancelar

Novo preparado (?)

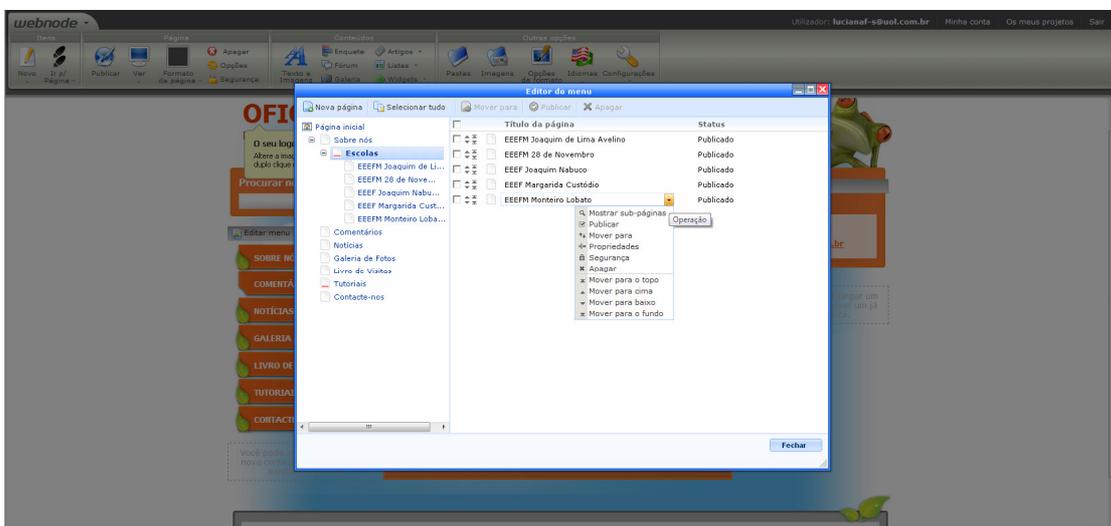
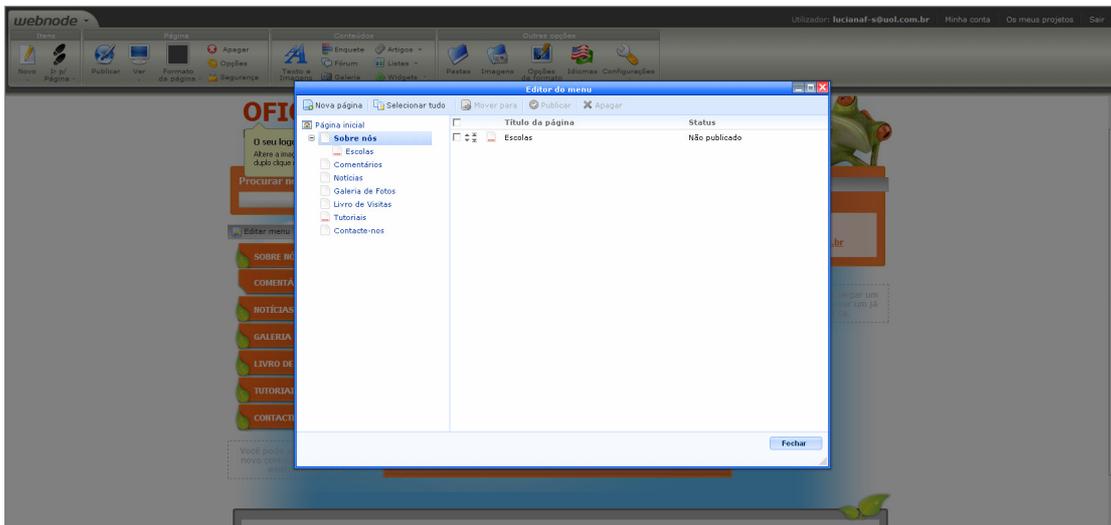
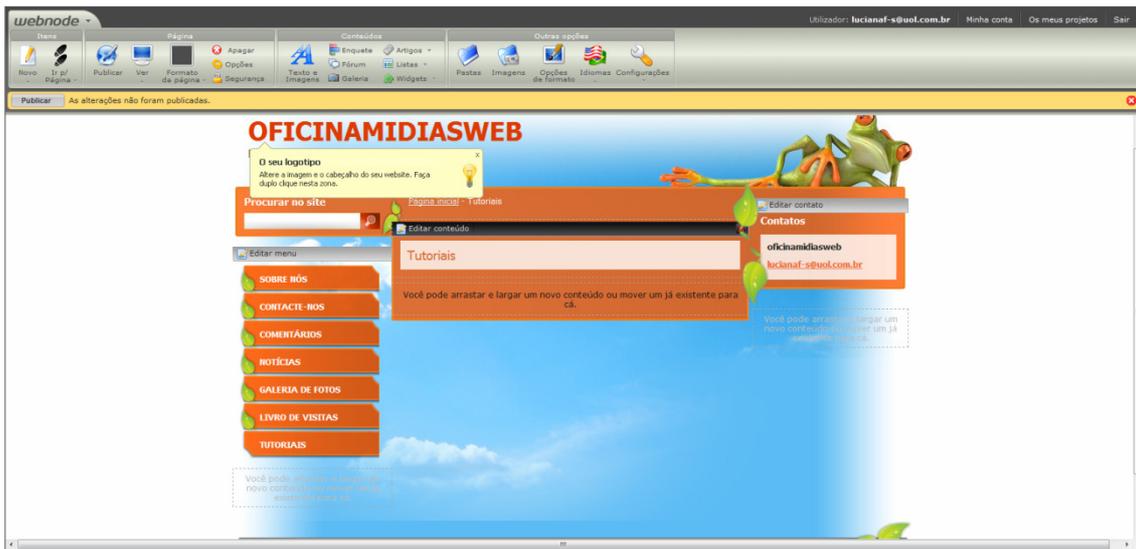
Novo separado (?)

Total de votos: 0

Editar contacto

oficinamidiaweb
 lucianaf_s@ofel.com.br

Você pode arrastar e largar um novo conteúdo ou mover um já existente para cá.



Autoria: Tereza Bulian e Mércia Dutra

Administrador - <http://cms.oficinamídiasweb.webnode.com.br>

Site - <http://oficinamídiasweb.webnode.com.br>

Google Docs

É uma espécie de suíte de aplicativos online, bastante semelhante ao Microsoft Office e ao OpenOffice.org/BrOffice.org, possui editor de textos, editor de planilhas eletrônicas, editor de apresentação de slides e ainda ferramenta para criação de formulários (enquetes).

Vamos ver passo-a-passo, algumas das principais funções de cada ferramenta do Google Docs oferece.

Se você possui uma conta do Google possuem também uma conta no Google Docs. Basta acessar este serviço com os dados de sua conta e começar a utilizá-lo. E se você não possui uma conta, crie agora mesmo.

Passo1

Para acessar o Google docs, clique no link

<https://www.google.com/accounts/ServiceLogin?service=writely&passive=1209600&continue=http://docs.google.com/&followup=http://docs.google.com/<mpl=homepage>

ou entre no Google.com.br e acesse as ferramentas que a Google disponibiliza através do menu mais e muito mais



Passo2

Aparecerá todos as ferramentas da Google.

Google [Web](#) [Imagens](#) [Grupos](#)

Mais produtos Google

Pesquise

- [Acadêmico](#)
Pesquise trabalhos acadêmicos
- [Barra de ferramentas](#)
Adicione uma caixa de pesquisa ao seu navegador
- [Google Chrome](#)
Um navegador desenvolvido para ser rápido, estável e seguro
- [Desktop](#)
Pesquise no seu próprio computador
- [Diretório](#)
Navegue pela web por tópico
- [Earth](#)
Explore o mundo do seu computador
- [iGoogle](#)
Adicione notícias, jogos e muito mais à página inicial do Google
- [Imagens](#)
Pesquise imagens na web
- [Livros](#)
Pesquise textos de livros na íntegra e descubra novos textos
- [Maps](#)
Consulte mapas e encontre a melhor rota
- [Pesquisa de blogs](#)
Encontre blogs sobre os assuntos que lhe interessam
- [Pesquisa na web](#)
Pesquise em mais de 8 bilhões de páginas

Comunique, mostre e compartilhe

- [Agenda](#)
Organize o seu programa e compartilhe eventos com amigos
- [Blogger](#)
Expresse as suas idéias online
- [Google Docs](#)
Crie e compartilhe projetos on-line. Acesse seus arquivos onde estiver.
- [Gmail](#)
E-mail grátis, 2,8 GB de espaço e menos spam
- [Grupos](#)
Crie listas e grupos de discussão
- [Orkut](#)
Conheça gente nova e mantenha contato com seus amigos
- [Picasa](#)
Encontre, edite e compartilhe as suas fotos
- [SketchUp](#)
Construa modelos 3D rápida e facilmente
- [Talk](#)
Ligações e mensagens instantâneas via computador
- [YouTube](#)
Assista, faça upload e compartilhe vídeos

Melhore o desempenho do seu computador

- [Pack](#)
Pacote indispensável de software gratuito

Passo3

Escolha Google Docs

Google docs

Atualização: a política de privacidade foi simplificada e atualizada. [Saiba mais.](#)

Crie e compartilhe seu trabalho on-line com o Google Docs

- **Faça upload de arquivos do seu computador:** É fácil começar e é gratuito!
- **Acesso em qualquer lugar:** Edite e visualize seus documentos de qualquer computador ou smartphone.
- **Compartilhe seu trabalho:** A colaboração em tempo real significa que seu trabalho será feito muito mais rápido.



Experimente o Google Docs agora

[Novos recursos](#)

Acesse com a sua
Conta do Google

E-mail:

ex.: pat@example.com

Senha:

Continuar conectado

[Não consegue acessar a sua conta?](#)

Você não tem uma Conta do Google?
[Crie uma conta agora](#)

Passo4

Faça o login

E você estará no ambiente do Google docs

Para criar novos documentos, clique na guia “Novo” e então selecione o tipo de documento que deseja criar “Documento” (editor de texto), “Apresentação” (apresentação de slides), “Planilha” ou “Formulário” (enquetes). A ferramenta será aberta em uma nova janela para que você comece a trabalhar.



Você também pode enviar seus arquivos para que sejam abertos pelo site. Utilize para isto a opção “Fazer upload”. O Google Docs suporta documentos no formato: HTML, TXT, DOC, RTF, ODT e SWF com tamanho máximo de 500 KB; PPT e PPS de até 10 MB se enviados do seu computador, 2 MB se enviados pela web e 500 KB se vierem por e-mail; CSV, XLS e ODS de até 1 MB de tamanho; e PDF de até 10 MB de seu computador e 2 MB da web.

Selecione um arquivo do qual deseja fazer upload:

Ou digite o URL de um arquivo na web:

Que nome você deseja dar? (caso seja diferente do nome do arquivo)

Depois de criar seu documento você pode disponibilizar que é uma das principais funções do Google Docs. Com ele, você pode permitir que qualquer documento seu seja acessado e/ou alterado por outros usuários autorizados para tal. Para ativar a função de compartilhamento, selecione os arquivos e clique na opção “Compartilhar”.



Adicionar colaboradores ou leitores [X]

Para: |

[Selecionar contatos](#)

como colaboradores ▾ - poderão efectuar alterações

Assunto: O que você achou do novo Baixaki?

Compartilhei este item com você usando o Google Docs. Para abri-lo, clique no link abaixo.

Os links serão incluídos em sua mensagem.

Enviar convites Ignorar envio de convites Cancelar

Será aberta uma nova janela, na qual você escolhe com quem irá compartilhar e qual será o tipo de compartilhamento. Escreva os e-mails daqueles que irá convidar e defina se eles serão colaboradores (podem alterar o documento) ou visualizadores (podem somente visualizá-lo). Depois de pronto, clique em “Enviar convites” e aguarde a resposta de seus convidados.

Autoria: Ana Rosa dos Santos e Eliene Carvalho

Como inserir vídeo no *you tube*

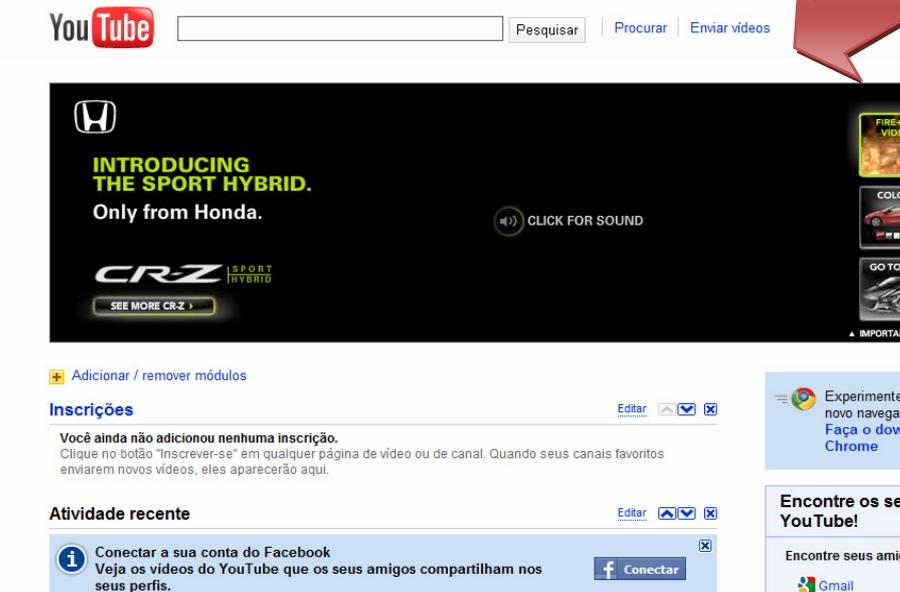
1- Acesse <http://www.youtube.com>, e se cadastre, caso você ainda não tenha feito isso. Não demora muito. Basta clicar em “criar uma conta”, que fica na parte de cima da tela, à direita, e colocar seu nome, e-mail e todas as informações que pedir.



The screenshot shows the YouTube homepage. At the top, there is a search bar with the text "informatic na educação" and buttons for "Pesquisar", "Procurar", and "Enviar vídeos". To the right of the search bar are links for "Criar uma conta" and "Fazer login". Below the search bar is the channel name "moacirlana" with "1 vídeos" and an "Inscrever-se" button. The main video player shows a video titled "Moacir Lana" with a description: "Aluno do curso de COMPUTAÇÃO FACULDADE FORTIUM GAMA-DF Professora Lucycleide". The video has 1088 views and was uploaded on 8 de setembro de 2009. To the right of the video player is a "Sugestões" (Suggestions) section with several video thumbnails and titles.

2- Depois do cadastro pronto, clique em “fazer login”.

3- Depois de logado clique em “enviar vídeos”



The screenshot shows the YouTube homepage. At the top, there is a search bar with the text "Pesquisar" and buttons for "Procurar" and "Enviar vídeos". Below the search bar is a large video player showing a Honda advertisement for the CRZ Sport Hybrid. Below the video player is a section for "Inscrições" (Subscriptions) with a message: "Você ainda não adicionou nenhuma inscrição. Clique no botão 'Inscrever-se' em qualquer página de vídeo ou de canal. Quando seus canais favoritos enviarem novos vídeos, eles aparecerão aqui." To the right of the subscriptions section is a section for "Atividade recente" (Recent activity) with a message: "Conectar a sua conta do Facebook. Veja os vídeos do YouTube que os seus amigos compartilham nos seus perfis." To the right of the activity section is a section for "Experimente o novo navegador. Faça o download do Chrome" and "Encontre os seus vídeos no YouTube!" with a "Gmail" link.

4-Você poderá escolher entre pegar o vídeo de seu computador ou gravar da webcam

The screenshot shows the YouTube upload interface. At the top, there is the YouTube logo, a search bar, and buttons for 'Pesquisar', 'Procurar', and 'Enviar vídeos'. Below this is the 'Envio de arquivo de vídeo' section, which contains a large box with 'Enviar vídeo' and 'Gravar da webcam' buttons. To the right of this box, there is a list of video specifications: 'Os vídeos podem ser...' followed by 'Alta definição', 'Até 2 GB de espaço', 'Até 15 minutos de duração', and 'Uma grande variedade de formatos'. Below the main box is the 'AutoShare' section, which lists social media sharing options: Facebook, Twitter, Google Reader, orkut, and MySpace, each with a 'Conectar contas' link. On the right side of the page, there are two sidebars: one for 'Envios celulara' (mobile uploads) and another for 'Envio Compa mais d' (advanced upload). At the bottom, there is a note about needing help and a link to the 'Espaço do criador'.

5- Certifique-se de que o vídeo que você esteja publicando não possua direitos autorais. A cada passo realizado, o site do YouTube avisa o usuário várias vezes para prestar atenção nesta questão.

6-Abaixo do box aparece as opções de publicação do seu vídeo: para todos acessarem (Público) ou para apenas seus contatos cadastrados no YouTube (Privado). O site recomenda o “público”, mas se você não quiser que todos assistam, utilize o privado e depois escolha quem poderá assistir. Com as informações corretas preenchidas, clique em “baixar vídeo”.

The screenshot shows the 'Informações do vídeo e configurações de privacidade' section of the YouTube upload page. It features a progress bar for the upload of 'Wildlife.wmv' (25.03MB) at 1% completion. Below the progress bar is a 'Visualizar' button. The main section contains fields for 'Título' (filled with 'Wildlife.wmv'), 'Descrição', and 'Palavras-chave'. There is a 'Categoria' dropdown menu and a 'Privacidade' section with three radio buttons: 'Público' (selected), 'Não listado', and 'Privado'. At the bottom, there are buttons for 'Salvar alterações' and 'Ignorar por hora'. On the right side, there are two sidebars: one for 'Envios para o YouTube direto do celular' and another for 'Envio avançado de vídeo'. At the bottom, there is a note about not sending any programs or content without permission.

7-A publicação demorará dependendo do tamanho do vídeo. Você só terá a certeza de que ele foi publicado corretamente se receber a mensagem pelo site.

8-Depois que estiver publicado é só começar a acessar!

Autoria: Dioneida Castoldi e Janaina Tereza

Criação de wikis acesse <http://www.zoho.com>



CADASTRO

Para criar um wiki no zoho é necessário se cadastrar

- Você pode usar sua conta de email do Google, do Yahoo ou outro correspondente ao link sugerido pelo site, Clique em **Conceder Acesso**, isso permitirá associar sua conta já existente a conta do Zoho, sem necessidade de efetuar cadastro.

A screenshot of the Zoho login and sign-up page. The page has a light blue background with a diagonal line pattern. At the top, it says 'Iniciar sessão'. Below that are two input fields: 'Nome de utilizador:' and 'Palavra-passe:'. There is a link 'Esqueceu-se da palavra-passe?' below the password field. Two checkboxes are present: 'Manter a minha sessão activa' and 'Utilizar acesso seguro'. A blue button labeled 'Iniciar sessão' is below the checkboxes. Below the login section, there is a section for 'Início de sessão utilizando' with icons for Google, Facebook, and Twitter. The Google icon is circled in red. Below this is a red button that says 'Sign Up for Free' and 'It just takes 30 seconds'.

- Se for outro email clique em **Sign Up for Free**.



Preencha as informações requeridas, Seu nome de usuário, Seu e-mail, Palavra-passe (senha), Confirmação de palavra-passe e código antispam.

Para finalizar o cadastro é preciso assinalar a concordância na caixa concordo com os termos.

Após completar os campos clique em no botão inscrever agora.

Uma página informará que uma mensagem de verificação foi enviada ao e-mail cadastrado.

Recebendo o email para confirmação de seu email através do link enviado.

Após criado cadastro podemos criar o wiki. Para isso basta logar com seu usuário e senha na página inicial do Zoho.

Criando o Wiki

- **Sua URL de Site da Web:** Aqui escolhemos o endereço de acesso para seu Wiki. Uma vez escolhido ele não pode mais ser alterado.
- **Título de site da Web:** Este título aparecerá no topo esquerdo de todas as páginas de seu wiki, por isso procure um nome que represente o wiki como um todo.

Permissões

É possível definir o acesso a seu Wiki. Se ele será público ou privativo. As opções escolhidas abaixo poderão ser modificadas página à página.

- Só eu (**private**): Apenas você poderá ter acesso ao conteúdo publicado em seu Wiki.
- Toda a gente no mundo (**public**): Qualquer pessoa poderá ter acesso ao conteúdo de seu Wiki.

Aparecimento de site da web

Você pode escolher o template (modelo) de seu Wiki. As opções estão divididas por categoria, como mostra o Menu a esquerda. Para visualizar como o template ficará em sua página antes de confirmar a escolha, basta clicar em Pré-estréia. Para salvar todas as informações, e continuar com suas atividades em seu Wiki, clique em **Salvar e Continuar**.

Autores: Maria de Fátima dos Santos e Patrícia Ribeiro