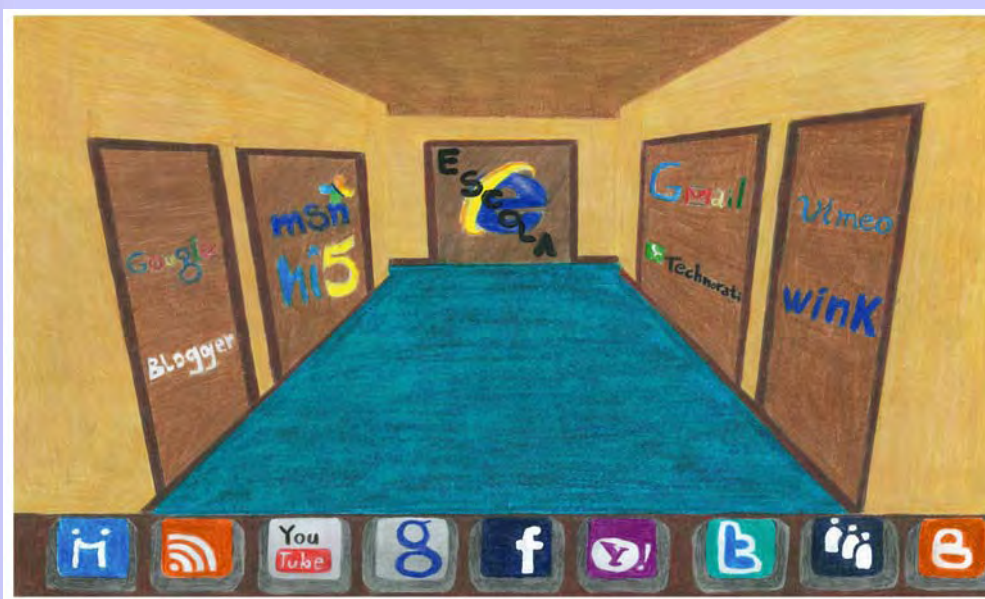


Projetos de aprendizagem com a Web 2.0

Adelina Moura (org.)



Título
Projetos de aprendizagem
com a Web 2.0

Editor
Instituto Camões

Organizadora
Adelina Moura

©2011
CVC | Centro Virtual Camões

Capa
Desenho realizado por
Helena Monteiro, Isabel Pereira, Patrícia Barbosa e Rita Alves
da turma do 9ºD da Escola E.B. 2,3 de Frazão

ISBN
978-972-566-260-1

Depósito Legal

Índice

	Introdução	5
Capítulo 1	Projetos premiados	10
Capítulo 2	Ensino Básico	16
Capítulo 3	Ensino Secundário	103
Capítulo 4	Ensino Superior	130
Capítulo 5	MIPL2.0 na 1ª pessoa	138
	Considerações finais	163
	Agradecimentos	165

Introdução

Educar é impregnar de sentido o que fazemos a cada instante!

Paulo Freire

Adelina Moura

Escola Secundária Carlos Amarante

adelina8@gmail.com

O mundo está a transformar-se a grande velocidade. Passamos de uma economia industrial, para uma economia assente na informação e orientada para os media. Neste sentido, podemos dizer que o mundo está cada vez mais pequeno, porque a comunicação e os media são mais globais. Por seu lado, a natureza humana está a definir-se com base na sua capacidade para ser consumidor e produtor de conhecimento. Porque o desenvolvimento tecnológico propicia que praticamente qualquer pessoa possa produzir e disseminar informação para que a aprendizagem aconteça em qualquer momento e lugar.

A era da tecnologia e da informação em que vivemos e as imensas possibilidades que apresenta no domínio educativo, social e pessoal são desafios para todos os professores. Enfrentar estes desafios permite oferecer aos alunos uma educação mais moderna e significativa e o enriquecimento de experiências de aprendizagem. No entanto, pede-se aos professores que mudem o seu papel de transmissor de conteúdos e passem a ser tutores ou guias da aprendizagem. Muitos professores estão interessados em inovar na educação e em manter níveis de qualidade no processo de aprendizagem e as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) oferecem novas oportunidades de trabalhar de forma interativa, fazendo uso de ferramentas Web 2.0.

A discussão à volta das competências dos professores em usar as TIC não é recente. As TIC têm a possibilidade de aumentar a complexidade dos ambientes educativos e também as possibilidades de aprendizagem, aproximando os alunos de situações que os obriguem a tomar decisões estratégicas que ajudem a melhorar as suas competências.

Como professores comprometidos, é importante ir misturando paradigmas presentes, entre o ensino tradicional e o ensino suportado por meios tecnológicos. É nosso compromisso oferecer aos alunos experiências de qualidade, dinâmicas e variadas, em que se possam integrar vídeos, vokis, criar grupos de interação social, ampliando o espaço de aula com blogues, wikis ou páginas Web. Hoje existe uma “nova” maneira de aprender, estamos na era do conhecimento, aprende-se em espaços virtuais de aprendizagem onde esta se constrói de forma colaborativa e está em constante evolução. As oportunidades que qualquer professor tem para ampliar os processos de ensino e de aprendizagem são muitas mais do que há alguns anos atrás.

Com a ajuda das TIC o professor tem à sua disposição muitas e distintas possibilidades de motivar os alunos para uma aprendizagem autónoma e ao longo da vida. Por isso, deve considerar a motivação como um elemento fundamental para o sucesso educativo. Deve

preocupar-se em conhecer os interesses e preferências dos alunos e com este conhecimento criar ambientes de aprendizagem tecnologicamente ricos e adequados ao contexto.

Os alunos são nativos da era digital, para eles é normal utilizar todos os recursos que têm à sua disposição. Eles não concebem um mundo sem telemóvel, Internet, recursos multimédia e por isso mesmo não compreendem como é que um professor se limita a expor os assuntos sem recorrer a eles.

As tecnologias ajudam o professor a inovar as suas aulas. Para isso é necessário que se auto aperfeiçoe e tenha competências adequadas para as usar como ferramentas pedagógicas. Muitas vezes, o professor limita o conhecimento e experiências de aprendizagem que podem ter os alunos, porque não tem o domínio para incorporar as tecnologias no processo de ensino e de aprendizagem. Um professor TIC indaga constantemente as suas próprias práticas, entende a importância de agir para além da transmissão de conteúdos, torna-se mediador, transformador de mentalidades, questionador, aprendiz e avaliador permanente, cria oportunidades para utilizar as TIC na sala de aula mesmo que as condições não sejam as melhores.

São várias as razões para o uso das TIC em contextos de aprendizagem. Uma delas, é a consciência de que a aprendizagem se constrói de forma colaborativa e está em constante evolução. Outra é que o professor não pode distanciar-se das gerações mais novas, para não ampliar a fratura digital professor/aluno. Uma outra, é que não parece adequado continuar a manter paradigmas rígidos face a mudanças tão constantes e aceleradas.

Já não é novidade que cada vez menos é necessário corrigir em papel. Com as TIC, comentar, corrigir, fazer observações tornou-se mais fácil. Aprende-se partilhando, jogando, colaborando e construindo. Elas aumentam as oportunidades para motivar o aluno, conhecer as formas como aprendem, os seus pontos fortes e os mais vulneráveis. A Web 2.0 veio oferecer uma variedade de ferramentas com grande utilidade ao processo de ensino e de aprendizagem.

A educação hoje requer que o professor introduza as TIC nas práticas educativas, que seja investigador das suas práticas e de outras problemáticas que se apresentam nos cenários educativos. No que diz respeito à utilização das TIC na escola, pode-se agrupar os docentes em quatro grupos: os que não querem e não sabem, os que sabem e não querem, os que não sabem e querem e os que sabem e querem. É preciso que a escola aproveite os dois últimos grupos e trabalhe com eles para produzir evidências para atrair outros. Mas isto requer responsabilidade, compromisso e engenho, por parte de todos os intervenientes na ação educativa, para além da posse de competências em TIC, a existência de equipamentos e a conectividade indispensável. Sabemos que muitos professores compram equipamentos informáticos, por conta própria, e os põem ao serviço das suas turmas. Porém, isto não deve ser a regra, é preciso que se continue a criar condições para que a integração das TIC na sala de aula se generalize.

Atualmente, qualquer pessoa que saiba ler ou escrever e tenha acesso à Internet poderá aprender, trabalhar e comunicar de forma diferente do que há alguns anos antes. Vivemos na era digital. São tempos líquidos, em constante mutação e construção permanente, resultante do contributo de todos. Estamos na era da Web Social feita por pessoas que contribuem ativamente para uma inteligência coletiva. Educar é interatuar e dialogar. Criamos interagindo, aprendemos colaborando. Educar os alunos para o futuro é educá-los para a mudança, para serem capazes de fazer boas perguntas e pensar, para adaptar e modificar, para reconhecer e selecionar.

A educação sempre foi uma rede social. Aprendemos e ensinamos na rede. As interações que se estabelecem e desenvolvem têm levado à criação de comunidades de aprendizagem que apoiam os seus membros, que criticam e refletem em conjunto. Toda a aprendizagem é tempo de abertura. Cada época e cultura têm a sua forma particular de promover a aprendizagem e a interação. Presentemente, a ênfase está na colaboração e na interação horizontal e pluridirecional. Sendo as redes físicas mais limitadas no tempo e no espaço, as redes sociais virtuais estão a permitir a globalização e o derrube do muro espaço-temporal. Que aplicações e ferramentas deve ter um ambiente de uma rede educativa? Os sítios, blogues, fóruns de discussão, wikis, fotos, vídeos, chats e redes sociais podem ajudar. As Webquests e a Caça ao Tesouro, são duas modalidades de aprendizagem baseadas na pesquisa na Web que já fazem parte de muitas práticas educativas, como podemos comprovar pelos exemplos apresentados nesta publicação.

O objetivo desta publicação é mostrar alguns projetos apresentados nas diferentes edições da oficina de formação a distância MIPL2.0 (Materiais Interativos para Português L2 na Web 2.0), promovida, desde 2008, pelo Centro Virtual do Instituto Camões.

Resulta do contributo de um grupo de professores que entenderam partilhar com os demais ideias de integração de ferramentas Web 2.0 no processo de ensino e aprendizagem. Sendo um grupo de professores empenhado na inovação e sensível às mudanças operadas no mundo atual, todos os projetos apresentados poderão dar um expressivo contributo para uma efetiva integração da Web 2.0 na sala de aula.

Projetos de Aprendizagem com a Web 2.0 apresenta exemplos de experiências de aprendizagem e de boas práticas, realizadas com uma grande variedade de ferramentas da Web 2.0. Um trabalho colaborativo em que participaram algumas dezenas de professores de todos os níveis de ensino. Trata-se de uma publicação para consulta, com ideias e ferramentas que ajudam a inovar e a tornar o processo educativo mais atraente. Para além disso, vem colmatar uma lacuna editorial no panorama educativo português.

Ao longo dos cinco capítulos desta publicação, que constituem o suporte escrito dos projetos finais apresentados pelos professores participantes nas primeiras cinco edições desta oficina de formação, serão muitas as ferramentas Web 2.0 apresentadas, com o intuito de facilitar a professores e educadores a sua exploração em contexto educativo.

Assim, em cada projeto é feita a sua contextualização: grupo etário, disciplina, URL, ferramentas usadas, objetivos, descrição, desafios superados, recomendações, reações e resultados.

No capítulo 1, são apresentados os dois projetos premiados no concurso *CAMÕES, UM POETA GENIAL*, uma iniciativa da Associação Casa-Memória de Camões em Constância, apoiada pela Câmara Municipal de Constância, Plano Nacional de Leitura e Centro Ciência Viva de Constância. Destinava-se a premiar sítios/blogues concebidos e elaborados por alunos dos seguintes níveis educativos:

Escalão A: 1º Ciclo

Escalão B: 2º Ciclo

Escalão C: 3º Ciclo

Escalão D: Ensino Secundário

O primeiro prémio do escalão C – 3º – ciclo foi atribuído ao projeto “Por mares Camonianos” da autoria do grupo formado pelos alunos Helena Monteiro, Rita Alves e Vasco Teixeira, da

turma D do 9º ano, da Escola E. B. 2, 3 de Frazão (Paços de Ferreira), coordenado pela professora de Língua Portuguesa, Lurdes Martins.

O primeiro prémio do escalão D – Ensino Secundário – foi atribuído ao projeto “*Camões, um poeta genial*” da autoria dos alunos António, Ivo e Tiago do curso profissional Técnico de Produção Agrária (10.º Ano) da Escola Profissional de Agricultura e Desenvolvimento Rural de Carvalhais/Mirandela, supervisionados pelo professor José António Batista.

No capítulo 2, apresenta-se um conjunto de projetos cujo público-alvo são os alunos do ensino básico, podendo também alargar-se a outros grupos etários.

Daniela Teles - *A História da Carochinha*

Gil Batista Castro - *Português divertido*

Paula Queiroz - *Aprender, Crescer, Partilhar*

Vanda Araújo - *é-Português UK*

Helena Costa - *Caminhos*

Joaquim Ferreira - *Mundo da Lusofonia*

Sílvia Martins - *Juntos pela Língua*

Catarina Lourenço - *A Casa da Língua*

Ana Mota - *Clube Experiências*

Helena Freitas - *Escola Aberta*

Maria Virgínia de Sousa Martins - *A Escrita Criativa*

Amélia Vilarinho - *A Torre de Babel*

José António dos Santos Lapa - *Mundo dos baús*

Joaquim Nogueira de Oliveira - *Saber partilhado*

Sílvia Andreia Sampaio Vilela - *Lenda “A Bela Melusine”*

Marla Andrade - *Palavras a brincar*

Teresa Barreiros - *LCP Bremen Bremerhaven*

Ana Paula Costa da Silva Duarte - *Escola Portuguesa JURA*

Paula Cristina do Aido Almeida - *Portefólio de Português Interativo*

Álvaro Oliveira - *Nuvens de palavras (Regras de delicadeza)*

Teresa Márcia Cabral Küffer - *HSK Português*

Lurdes Martins - *O País da Vontade*

Carla Lourenço - *Língua Portuguesa em Linha*

Ricardo Miranda - *Oficina das Histórias*

Sílvia Rêgo - *Palco Luso*

Teresa Silva Rosa - *Curso Interativo de Língua e Cultura Portuguesa*

No capítulo 3, descreve-se um conjunto de projetos desenvolvidos com alunos do ensino secundário.

Berta Elias - *Sala de Línguas*

José António Batista - *Naveg@r é preciso!*

Álvaro Oliveira - *Poluição a mais... saúde a menos*

Álvaro Oliveira - *Regresso às origens...*

Álvaro Oliveira - *Site Musalusa*

Rubiane Maria Torres de Souza - *Fado Sambinha – Português para Hispanofalantes*

Cristina de Fátima Seixas Basílio - *A Oficina da palavra*

Maria Cristina Antunes Frutuoso - *@PRENDER+ WEB 2.0 - O Português - da teoria à prática*
Maria de Jesus Rocha Pinto Gracias Fernandes - *Ler e Depois*
Fátima Silva - *A Sul*

No capítulo 4, são apresentados três projetos realizados com alunos adultos e do ensino superior.

Madalena Simões - *Português para Apaixonados*
Sandra Carla Ferreira Pinheiro - *Portal da Língua Portuguesa*
Carla Sofia Amado - *Português para aprendentes de língua materna alemã em contexto de blended-learning*

No capítulo 5, é feita uma reflexão na 1ª pessoa sobre o desenvolvimento da 5ª edição da oficina de formação MIPL2.0. Joaquim Ferreira apresenta uma espécie de diário de bordo, procurando fazer uma abordagem às ferramentas Web 2.0 e Web 2.0 móvel exploradas ao longo da oficina de formação, através de exemplos operacionalizados em contexto de sala de aula.

Desejamos que este conjunto de projetos venha a ser uma fonte de inspiração a outros professores, para futuros projetos e proporcione uma crescente utilização tecnológica dentro e fora da sala de aula. Temos consciência de que a evolução das tecnologias é rápida e constante, mas valerá sempre a pena acompanhar na escola as tendências da sociedade para a qual preparamos os nossos alunos. Todos devemos contribuir para encurtar a fratura digital, diminuindo o desfasamento entre a escola e o meio circundante, dominado pelo acesso a serviços e informação através da Internet.

Projetos Premiados

Capítulo 1

Concurso "Camões, um poeta genial"

Por mares camonianos

Autores - grupo formado pelos alunos Helena Monteiro, Rita Alves e Vasco Teixeira, da turma D do 9º ano, da **Escola E. B. 2, 3 de Frazão** (Paços de Ferreira), coordenado pela sua professora de Língua Portuguesa, Lurdes Martins.

Grupo etário 12-18

Disciplina (s) Concurso "Camões, um poeta genial"

Duração Aproximadamente um período letivo (ano letivo 2010/11)

URL do projeto <https://sites.google.com/site/pormarescamonianos/home>

Ferramentas usadas Google Sites, Gmail, Myebook, Wordle, YouTube, ImageChef, ResizR, DailyMotion, Animoto, PhotoPeach.

Objetivos

- Estimular os alunos na construção do conhecimento;
- Desenvolver as capacidades dos alunos no acesso e na utilização das tecnologias da informação;
- Otimizar as competências digitais evidenciadas pelos discentes;
- Promover aprendizagens de âmbito disciplinar, independentemente do espaço físico da escola;
- Permitir a aprendizagem colaborativa;
- Promover o ensino/aprendizagem da Língua Portuguesa.

Descrição

Este *sítio* surgiu no âmbito do Concurso "Camões, um poeta genial". Este concurso é uma iniciativa da Associação Casa-Memória de Camões, em Constância, apoiada pela Câmara Municipal, Plano Nacional de Leitura e Centro Ciência Viva de Constância, e destina-se a premiar *sítios*/blogues concebidos e elaborados por alunos dos diferentes níveis educativos: 1º ciclo (escala A), 2º ciclo (escala B), 3º ciclo (escala C) e Ensino Secundário (escala D).

De acordo com o regulamento do concurso, as escolas tinham que apresentar *sítios*/blogues criados por um ou mais alunos (no máximo três), sendo necessário o acompanhamento de, pelo menos, um professor. O tema central dos trabalhos a apresentar era: "**Camões, um poeta genial**".

A escolha da plataforma de alojamento dos *sítios*/blogues e o seu conteúdo e organização ficavam ao critério dos participantes. Os concorrentes tinham que incluir necessariamente um ou vários textos elaborados pelos mesmos. Poderiam ainda incluir imagens (fotografias, sequências filmadas, ilustrações, etc.), comentários, sugestões de livros/leitura e animações. Os trabalhos foram avaliados segundo os seguintes critérios: riqueza e variedade; correção e clareza de conteúdo; estética e originalidade; adequação e acessibilidade.



"**Por mares camonianos**" é um *sítio* dedicado ao grande poeta português Luís Vaz de Camões. A escolha do nome não foi fácil. Depois de várias sugestões, o grupo resolveu chamar ao *sítio* "Por mares camonianos" e escolheu este nome, visto que Camões navegou, ao longo da sua vida, em "inúmeros mares".

Depois da escolha do nome, o grupo criou uma "mascote" - o *Lusíada* - e deu-lhe uma identidade. O desenho é da autoria da Helena Monteiro e a "alma" da Rita Alves. Como havia muito para dizer acerca de Camões, compartimentaram-se as diferentes vertentes do poeta e criaram-se as caravelas (**Caravela Biográfica, Caravela Épica, Caravela Lírica, Caravela Teatral, Caravela Encomiástica, Caravela Curiosa, Caravela Citadora e Caravela Livresca**) e o cais que facilitam a acessibilidade de navegação.

A **Caravela Biográfica** é um espaço dedicado à biografia de Luís de Camões. Nesta caravela, podemos encontrar um texto e dois poemas relativos a Camões, alguns vídeos retirados do *YouTube* e um livro digital, também criado pelo grupo no *Myebook*, onde pode ser consultada a biografia do poeta, retirada de *Os Lusíadas em prosa* de Amélia Pinto Pais.

A **Caravela Épica** é dedicada à grandiosa obra de Luís de Camões, *Os Lusíadas*. Aqui, além de textos de opinião acerca desta obra magnífica, podemos encontrar dois vídeos da autoria do grupo, criados no *Windows Live Movie Maker* e publicados no *DailyMotion*.

Na **Caravela Lírica**, que contempla a obra lírica do "Príncipe dos Poetas", podemos visualizar e escutar alguns poemas musicados e interpretados por grandes nomes da canção portuguesa. Com a ferramenta *Wordle*, que é uma ferramenta que permite construir nuvens de palavras, foram criadas algumas com versos ou estrofes da lírica camoniana. O efeito visual é magnífico. Embora Camões não seja conhecido como dramaturgo, deixou marcas visíveis nas peças *El-Rei Seleuco, Filodemo e Anfitriões*. Desta forma, surgiu a **Caravela Teatral** na qual se pode consultar três pequenos textos relativos às peças referidas.

Com a **Caravela Encomiástica**, o grupo tentou provar, efetivamente, que Camões é **um poeta genial**, dado que este era o grande desafio do concurso. Nesta caravela, há vários poemas de outros autores que elogiam e enaltecem Camões. Os elementos do grupo aproveitaram ainda uma visita de estudo que efetuaram a Lisboa, onde visitaram o túmulo de Camões, no Mosteiro dos Jerónimos, e filmaram uma recitação do poema de Manuel Bandeira, intitulado "A Camões", pela voz do Vasco Teixeira. Ainda a bordo desta caravela, podemos encontrar várias imagens de pinturas, monumentos, selos, moedas, medalhas sobre o nosso épico.

A **Caravela Curiosa** é dedicada a curiosidades sobre o poeta. Como Luís de Camões é conhecido e deixou marcas em várias partes do mundo, foram criados vários separadores com a ferramenta *Imagechef* de forma a facilitar uma melhor organização desta página. **Camões Poeta** percorreu Lisboa, Constância, Macau, a Ilha de Moçambique e Goa pelas "ruas da internet" a fim de encontrar curiosidades relacionadas com o poeta.

Na **Caravela Citadora**, há algumas citações relativas a Camões.

A **Caravela Livresca** apresenta alguns livros de outras edições de *Os Lusíadas*, escritos por outros autores, como por exemplo, Manuel Alegre, Matilde Rosa Araújo, Alexandre Honrado, Maria Alberta Menéres, entre outros.

Desafios superados

A vontade de ganhar o concurso fez com que o grupo se empenhasse "de corpo e alma". Os alunos agarraram a oportunidade e com muita eficácia e rigor responderam aos critérios definidos, evidenciando imaginação e criatividade na elaboração dos diferentes materiais.

Mostraram um grande sentido de responsabilidade, sempre preocupados em produzir um trabalho de qualidade.

A gestão do tempo por parte do professor também foi um grande desafio. A construção de um projeto deste tipo implica uma permanente atualização e entrega, nem sempre fácil tendo em conta todas as exigências inerentes a esta profissão.

Recomendações

As ferramentas *Web 2.0* possibilitam a criação dos próprios recursos. Cada um pode ser um autor criativo, produzindo e manipulando informação. Foi recorrendo a estas ferramentas que o grupo **Camões Poeta** se tornou um autor criativo. Aproveitou as potencialidades oferecidas pelo *Google Sites* e criou o *sítio* "**Por mares camonianos**".

Reações e resultados

O resultado deste trabalho foi a conquista do primeiro prémio a nível nacional, na categoria escalão C (3º ciclo), entre várias escolas participantes no concurso. Foi com enorme satisfação que **Camões Poeta** recebeu o comunicado que o trabalho efetuado pelo grupo de alunos Helena Monteiro, Rita Alves e Vasco Teixeira, por mim coordenado e apresentado no *sítio* <http://sites.google.com/site/pormarescamonianos/home> foi considerado o melhor do escalão C - 3º Ciclo.

O prémio foi uma estada de dois dias, em Constância, (com dormida e refeições incluídas), para os premiados (alunos e professora coordenadora), e um programa de visitas orientadas a diversos locais e equipamentos do concelho: Jardim-Horto de Camões, Casa-Memória de Camões, Centro Ciência Viva de Constância, Parque Ambiental de Santa Margarida e Museu dos Rios e das Artes Marítimas.

A cerimónia de entrega dos prémios decorreu no dia 10 de Junho, às 16h00, na Casa-Memória de Camões, em Constância, acompanhada de breve apresentação dos trabalhos premiados.

A construção deste *sítio* foi uma experiência bastante profícua e enriquecedora quer para os alunos quer para o professor, pois permitiu aprofundar conhecimentos sobre Camões otimizando as competências digitais evidenciadas pelos discentes.



Camões, um Poeta Genial

Autores – Grupo formado pelos alunos António, Ivo e Tiago do curso profissional Técnico de Produção Agrária (10.º Ano) da Escola Profissional de Agricultura e Desenvolvimento Rural de Carvalhais/Mirandela, coordenado pelo professor José António Batista.

Grupo etário Grupo de alunos do 10.º Ano

Disciplina (s) Português

Duração Aproximadamente um ano letivo

URL do projecto <http://camoesumpoetagenialsemigual.blogspot.com/>

Ferramentas usadas Blogger, Superstickies, Wordle, Voki, Movie Maker

Objetivos

Incentivar os alunos para o estudo de Camões.
Ampliar os conhecimentos dos alunos sobre Camões, a sua época e obra;
Conhecer/explorar ferramentas da Web 2.0.
Criar/publicar conteúdos diversos;
Promover o trabalho cooperativo e a entreaajuda;
Desenvolver a capacidade de expressão oral e escrita, a literacia digital, a autonomia e a criatividade;



Descrição

No âmbito da 2.ª edição do concurso nacional *Camões, um Poeta Genial*, iniciativa promovida pela Associação Casa-Memória de Camões em Constância, apoiada pela Câmara Municipal de Constância, Plano Nacional de Leitura e Centro Ciência Viva de Constância, que consistia na criação e enriquecimento de um blogue subordinado ao tema *Camões, um Poeta Genial*, um grupo de alunos do 10º Ano decidiu participar neste desafio.

Além de os concorrentes terem de produzir obrigatoriamente um ou vários textos da sua autoria, poderiam também incluir imagens (fotografias, sequências filmadas, ilustrações, etc.), comentários e sugestões de livros, assim como animações.

Desafios superados

Após as orientações fornecidas, os alunos rápida e facilmente perceberam como funcionavam as ferramentas da Web 2.0 utilizadas.

A calendarização e distribuição de tarefas por todos os elementos do grupo permitiram que o projeto fosse realizado com sucesso. No entanto, foram necessárias muitas horas de trabalho.

Recomendações

Atendendo à natureza do projeto e ao imenso tempo que exige, sugere-se que seja implementado logo no início do ano letivo, familiarizando os alunos com as ferramentas da Web 2.0, efetuando um esboço da estrutura/conteúdos do blogue e procedendo à pesquisa, seleção e tratamento de informação diversa.

Reações e resultados

No decurso do projeto, os alunos sentiram-se bastante motivados e empenhados na realização das várias tarefas, o que lhes possibilitou o aprofundamento de conhecimentos sobre Camões, a sua obra e época, bem como o desenvolvimento de competências multiliterácicas.

No final, este projeto foi premiado, tendo a Escola Profissional de Agricultura e Desenvolvimento Rural de Carvalhais/Mirandela sido o estabelecimento de ensino vencedor, a nível nacional, no escalão D – Ensino Secundário.

Tratou-se, pois, de um prémio em que as ferramentas da *Web 2.0* utilizadas fizeram a diferença relativamente a outros projetos apresentados por outras escolas, reconhecendo-se, assim, o trabalho concretizado com os alunos e, ao mesmo tempo, enaltecendo-se o Ensino Profissional.

Ensino Básico

Capítulo 2

A História da Carochinha

Autora – Daniela Teles

Grupo etário	5-18
Disciplina (s)	Português
Duração	Duas sessões letivas (resolução) Pelo menos quatro sessões (realização)
URL do projeto	http://aprenderportugues.pbworks.com/w/page/35340319/A-história-da-Carochinha
Ferramentas usadas	PhotoStory, PBWorks e Hotpotatoes
Objetivos	Aprender a criar livros digitais, partindo de contos já existentes ou criando novas histórias; Fomentar o recurso às novas tecnologias como forma de adquirir / consolidar aprendizagens; Propiciar aos alunos novas formas de produzir histórias, recorrendo à sua imaginação e voz; Adquirir competências comunicativas e tecnológicas; Desenvolver competências de escrita, de leitura e de audição; Proporcionar aos alunos uma oportunidade de contacto com suportes digitais; Estimular a curiosidade e gosto dos alunos pelas novas tecnologias; Fomentar a utilização pedagógica da Internet como ferramenta de aprendizagem; Fomentar a sociabilização, a interação, o trabalho em equipa e o espírito de entreajuda; Promover de valores e comportamentos adequados a um trabalho e aprendizagem colaborativos; Tornar a aprendizagem mais lúdica e motivadora; Promover o ensino/aprendizagem da língua e cultura portuguesas; Explorar diferentes ferramentas tecnológicas para motivar os alunos para a aprendizagem.

Descrição

Em virtude da frequência da oficina de *Materiais Interativos para PL2 na Web 2.0*, lancei-me à descoberta de novos programas e aplicações tecnológicas, para criar e desenvolver um leque mais amplo de recursos e ferramentas de ensino/aprendizagem cada vez mais apelativos, interativos e eficazes.

Neste sentido, surge a idealização de um trabalho comum com os meus alunos, na tentativa de explorar com eles as novas ferramentas que neste curso vou conhecendo e dominando, e de partilhar com os demais colegas e alunos o trabalho que realizaremos. Esta escolha foi baseada nas características dos meus alunos e nos recursos tecnológicos disponíveis no meu local de trabalho, sendo que considerei a realização de uma história digital uma atividade de extremo interesse para estimular várias vertentes tanto linguísticas, como culturais e tecnológicas, já que o uso de histórias e contos é bastante recorrente na aprendizagem de novas (e não só) línguas.

Desafios superados

O principal desafio – e positivamente superado – foi o de trabalhar a leitura com os alunos, dado serem falantes hispano-lusos. Como têm as competências linguísticas do castelhano mais desenvolvidas do que as do português, pensei ser mais complicado aproximar a leitura à forma mais correta do português.

Em todo o caso, conseguimos superar este desafio através de bastante treino que levou a uma assimilação natural (não forçada nem aborrecida) da fonologia de algumas palavras mais difíceis.

Recomendações

Escolher imagens com alguma qualidade gráfica ou produzi-las (melhor ainda). Executar cada passo com o tempo necessário, acompanhando os alunos na produção dos textos e na leitura, para aperfeiçoar e facilitar a capacidade de compreensão auditiva. Ter disponível um bom microfone para a gravação de voz. Auxiliar os alunos na escolha das questões mais pertinentes, para a realização do questionário.

Dispor de tempo, vontade, motivação e boa disposição!

Reações e resultados

O fator mais positivo neste projeto é o de os alunos que produzem a história se ouvirem a narrá-la. É impressionante ver a alegria das crianças e a dos companheiros quando reconhecem a voz dos seus colegas. Talvez aqui se entenda mais fácil e rapidamente por que motivo é que este projeto se revelou e revela tão frutífero: é feito pelos e para os alunos e só isso já lhes dá outra satisfação, uma vez que fogem aos textos de produção alheia. Como é algo que foi totalmente criado por eles, transporta um sentimento de valorização muito superior, motivando-os muito mais para as aprendizagens e facilitando-lhes também o trabalho nesse sentido, já que adquirem as competências desejadas de uma forma totalmente natural, sem sequer se aperceberem. É este carácter lúdico que as novas tecnologias nos proporcionam que lhe conferem um papel tão importante e cativante na sociedade atual. E o resultado final é garantido: o primeiro comentário dos colegas que verão o trabalho dos seus companheiros vai ser: “Nós também podemos fazer?” 😊

Português divertido

Autor: Gil Batista Castro

Grupo etário 6 - 10

Disciplina (s) Português Língua não materna

Duração Aproximadamente um ano letivo

URL do projeto <https://sites.google.com/site/divertidoportugues/>

Ferramentas usadas Google Sites, Gmail, Cmap Tools, Hotpotatoes, Zunal (Webquest), Youtube, Wirenode, Wordle...

Objetivos

Português Divertido procura afirmar-se num espaço educativo que reúne num único lugar tudo o que de algum modo pode focalizar a motivação e incentivar o interesse dos meus alunos pela aprendizagem da língua de Camões. Sendo esse o seu objetivo nuclear, poderá servir ainda outros alunos com perfis semelhantes aos meus e ainda professores e educadores que trabalham na área do ensino do Português língua estrangeira

Não olvidando esta realidade, este sítio procura aproveitar as potencialidades das TIC e à cabeça de todas elas, o lúdico, para colocá-las ao serviço do ensino da Língua Portuguesa como língua segunda nas suas diversas dimensões.



Descrição

Trata-se de um espaço dedicado totalmente ao ensino lúdico do Português como língua segunda. Na génese da ideia, esteve o reconhecimento de uma realidade incontornável: O facto de as novas tecnologias da Informação e da Comunicação exercerem um fascínio único nas crianças.

O sítio encontra-se assim estruturado em seis ramos fundamentais: Unidades didáticas; Cultura e Lusofonia; Media; Cantinho da leitura; Sítios educativos; Espaço dos alunos.

Cultura e Lusofonia: nesta área dedicada, como o próprio nome indica, às culturas e países lusófonos, pretende-se, uma vez mais, disponibilizar jogos, tarefas e exercícios, utilizando os conhecimentos adquiridos no curso, para os alunos, de uma forma motivadora e lúdica, ficarem a conhecer um pouco mais sobre estes temas.

Media: um espaço para responder à curiosidade que os alunos possam sentir em relação à atualidade portuguesa. Nele, poderão encontrar, entre outros, os canais televisivos e os jornais de referência no panorama nacional.

Cantinho da leitura: um espaço de incentivo à leitura e ao conhecimento de histórias e de autores de literatura infantil portuguesa, quer através da realização de atividades dinamizadas por mim (ficha de leitura sobre uma história lida na sala de aula ou em casa), quer dando a conhecer sítios de qualidade e interesse indiscutíveis.

Sítios educativos: área em que se pretende dar a conhecer aos alunos sítios que promovem a língua portuguesa de uma forma lúdica e interessante (sítio da júnior; sítio dos miúdos; etc.).

Espaço dos alunos: área reservada ao aluno. Nele, o aluno poderá encontrar os seus trabalhos e interagir com o professor e os colegas.

Aprender, Crescer, Partilhar

Autora – Paula Queiroz

Grupo etário	6-12
Disciplina (s)	Língua e Cultura Portuguesas
Duração	Aproximadamente um semestre.
URL do projeto	https://sites.google.com/site/aprendercrescerpartilhar/home http://portuguesnasuica.blogspot.com/
Ferramentas usadas	Google Sites, Gmail, Blogger, Cmap Tools, Google Docs, YouTube, Podomatic, Voki, Wordle, Zunal, Audacity, Scribd, Hotpotatos, Mindomo...
Objetivos	Criar um espaço de publicação de trabalhos (elaborados em sala de aula e fora dela) e de partilha de materiais/recursos educativos; Criar um espaço que permita a comunicação, a interação dinâmica entre os vários elementos (professor, alunos, pais e encarregados de educação) e a partilha de ideias, opiniões, desejos; Criar um espaço colaborativo (entre alunos da mesma turma e alunos de outras turmas); Criar um espaço que permita reunir diferentes aplicações (áudio, vídeo, texto, imagem, fórum), facilitando o acesso a informação selecionada de acordo com os objetivos definidos: realização de trabalhos de casa, pesquisas, leitura de documentos, revisão de conteúdos, visionamento de vídeos, audição de canções, visitas virtuais, documentários, materiais utilizados em sala de aula, exercícios de consolidação e alargamento de conhecimentos... Criar um novo espaço de aprendizagem agradável/motivador, que vá sendo construído por todos os intervenientes. Ao nível do ensino/aprendizagem: Desenvolver o gosto pela Língua e Cultura Portuguesas; Desenvolver as competências em TIC; Desenvolver as competências da leitura e da escrita; Desenvolver a autonomia, a criatividade e a responsabilidade; Desenvolver a oralidade e o vocabulário ativo; Desenvolver o conhecimento do nosso país e das nossas raízes (cultura, história, geografia, tradições...).

Descrição

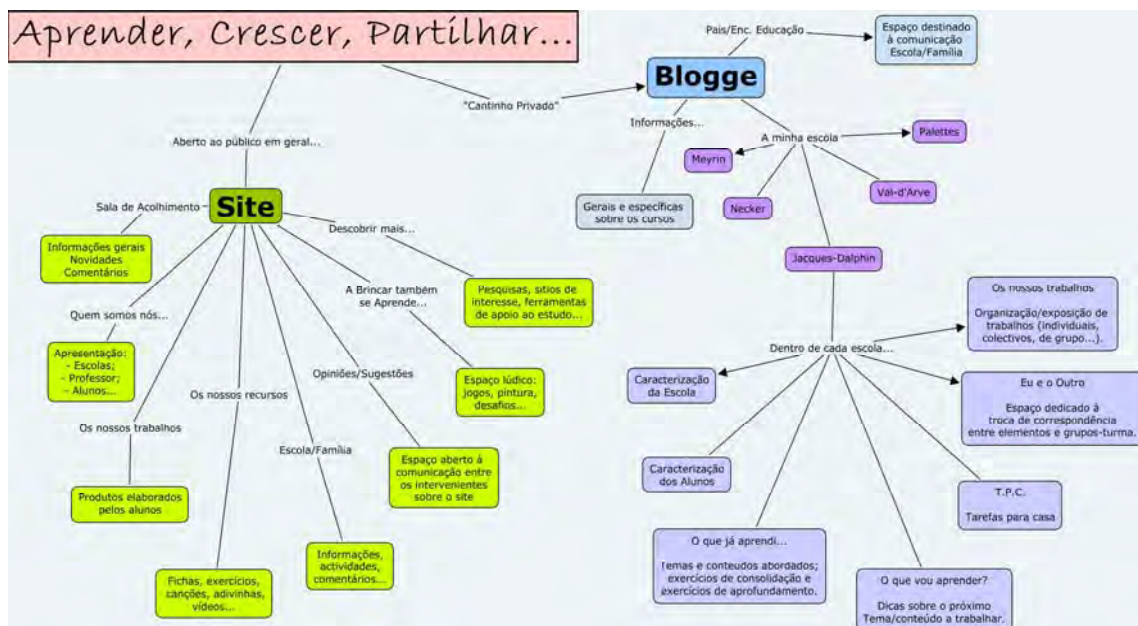
O Projeto **“Aprender, Crescer, Partilhar”** visou refletir as experiências vividas ao longo da formação, os conhecimentos adquiridos e as competências desenvolvidas. Mas, também colmatar a necessidade de divulgar / expor / organizar / contextualizar / partilhar o trabalho desenvolvido nos meus cursos de Língua e Cultura Portuguesas (na área consular de Genebra - Suíça).

Fazendo uso das ferramentas que descobri/explorei nesta formação, construí um **site** e um **blogue** que são ***espaços dinâmicos de aprendizagem*** e ***“janelas abertas”*** à comunidade educativa que nos envolve.

O **site** é o ***“rosto”*** deste projeto. Está aberto ao público em geral e todos os atores do meio escolar podem intervir ativamente.

É um espaço educativo onde as aprendizagens se querem significativas, motivadoras, diversificadas, colaborativas e com carácter lúdico. Um local onde se partilham trabalhos, conhecimentos, descobertas, recursos, informações... Onde se pode fazer pesquisa, consolidar conteúdos e aceder a documentação em diferentes tipos de suporte.

O **blogue** é o nosso ***“cantinho privado”*** de comunicação, de troca de experiências/opiniões, de desejos/aspirações, de dúvidas, de informações específicas dos grupos-turma, de acesso aos recursos utilizados em sala de aula (em cada tema), de propostas e desafios...



O **site** está dividido em oito páginas (podendo sofrer ajustes e alterações):

Sala de Acolhimento:

Este espaço é dedicado, como o próprio nome indica, ao acolhimento dos visitantes. Nele, podemos encontrar informações gerais sobre o site, novidades e comentários.

Quem somos nós:

Caraterização das escolas e apresentação dos vários intervenientes.

Diário de Bordo:

Registo semanal dos temas tratados em sala de aula.

Os Nossos Trabalhos:

Este espaço é dedicado à divulgação dos trabalhos/produtos elaborados pelos alunos, ao longo do ano letivo.

Os Nossos Recursos:

Esta página tem a finalidade de ir reunindo os recursos/materiais utilizados nas nossas aulas e, sem querer ser demasiado ambiciosa, constituir o “centro de recursos” dos nossos cursos. Nele poderemos encontrar fichas de trabalho, canções, vídeos, textos, histórias, imagens, links...

Escola/Família:

É um espaço de comunicação, aberto aos pais/encarregados de educação e comunidade educativa, onde se expõem informações relevantes sobre o decorrer dos cursos e das aprendizagens, se manifestam opiniões e tecem comentários, onde se estreita verdadeiramente a relação Escola/Família.

Opiniões/Sugestões:

Como “muitas cabeças pensam melhor que uma só...”, este é o lugar ideal para sugerir/propôr modificações/alterações (ao site, às atividades, aos temas desenvolvidos, aos recursos...).

As críticas positivas e construtivas são sempre bem vindas!

A Brincar Também Se Aprende:

Está reservado à vertente lúdica...

São apresentados jogos educativos (sopas de letras, palavras-cruzadas, diferenças, labirintos, jogos de exploração de diferentes temas, trava-línguas, adivinhas, pintura, desafios...), para que a aprendizagem também se faça com gosto/satisfação e diversão.

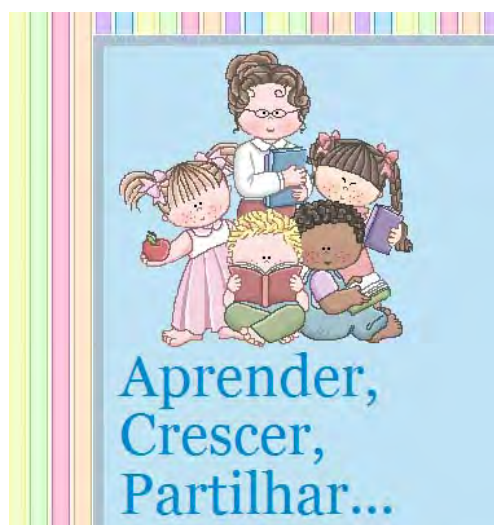


Descobrir mais...

Nesta página o aluno “voará” mais alto...

É, essencialmente, direcionada para o trabalho de pesquisa e de aprofundamento dos conhecimentos adquiridos e dos temas tratados.

Como nunca se consegue trabalhar um conteúdo à exaustão, aqui terei a oportunidade de aguçar a curiosidade dos alunos para aspetos que não foram abordados durante o curso e de lhes proporcionar a oportunidade de alargar os seus "horizontes".



Olá, a todos!

Sejam bem-vindos a este nosso novo espaço...

A aventura começa. Estão preparados? Vamos à descoberta? Vamos explorar?

Que as "pegadas" do nosso percurso deixem marcas significativas das nossas aprendizagens e progressos.

Mãos ao trabalho!

Divirtam-se...

Prof. Paula Queiroz

Semana de 14/02/2011 a 18/02/2011

Esta semana estamos a tratar o tema "S. Valentim" ou "Dia dos Namorados". Este dia, tão especial, leva-nos a reflectir sobre as relações humanas e os sentimentos que nutrimos uns pelos outros.

Dia 14 de Fevereiro é um dia dedicado ao amor, à amizade, à união, à partilha, à confiança... ao bem querer!

Faz um gesto de carinho em relação às pessoas que são importantes para ti e que dão significado à tua vida.



Publicada por Paula Queiroz em 21:44 ✎

Acerca de mim



Paula Queiroz

Professora do 1º Círculo do Ensino Básico, licenciada em Animação Sócio-

Cultural, a leccionar desde 2008 no E.P.E. Suíça, na cidade de Genève.

[Ver o meu perfil completo](#) ✂

"Uma janela aberta ao Mundo..."



"Todos somos intervenientes activos no processo de ensino/aprendizagem."

"Não há saber mais ou saber menos: Há saberes diferentes."

Paulo Freire

Caros Pais, Encarregados de Educação e Comunidade

Esta é mais uma ferramenta criada a pensar no desenvolvimento harmonioso das nossas crianças e no seu sucesso escolar.

A nossa nova mascote



O **Bloque** subdivide-se em onze grandes áreas: a **página inicial**, os **Cursos de Língua e Cultura Portuguesas**, o **Diário de Bordo**, o **2º ano**, o **3º ano**, o **4º ano**, o **Cantinho do Professor**, o **cantinho do aluno**, o **cantinho dos pais/comunidade escolar** e **uma janela aberta ao mundo**. Pretendendo, desta forma, fomentar uma relação muito próxima com todos os intervenientes, minimizando distâncias e fortalecendo laços de pertença ao grupo.

Desafios superados

O maior desafio foi “passar do papel ao ato”. Idealizar um projeto significativo, que envolva todas as dinâmicas que a Web2.0 nos permite e torná-lo uma realidade (para quem tem pouca experiência na área da informática), é sem dúvida um passo de gigante...

Outro desafio superado foi a aceitação do projeto pelos alunos, pais, encarregados de educação e escolas. Quando se tem motivação, empenho/dedicação e se envolvem os outros agentes em todo este processo, as portas acabam por se abrir!

O maior obstáculo é a falta de recursos nas nossas escolas... Mas, à boa moda portuguesa, dá-se sempre um jeitinho!



Recomendações

A única recomendação que gostaria de deixar é que não tenham medo de enveredar por uma aventura deste tipo porque vale a pena o investimento. Ela será repleta de situações inesperadas, de tormentas e bonanças, de avanços e recuos... Mas, olhando para trás, o percurso vai estar cheio de vivências inesquecíveis e de pequenas e/ou grandes vitórias que marcarão as nossas vidas (ao nível pessoal e profissional)

Reações e resultados

As reações foram extremamente positivas quer por parte dos alunos, quer por parte dos pais. Ambos se mostraram motivados com a criação destes espaços e interessados em participar e explorar.

Os resultados obtidos até ao momento (curta é ainda a sua existência) são prometedores.

Os alunos demonstram-se mais empenhados na realização das tarefas propostas, mais concentrados e empreendedores, comentam entre si as páginas visitadas (em casa) e o que mais lhes chamou à atenção, dão a sua opinião sobre as mensagens que coloquei online e têm mais cuidado na apresentação dos seus produtos (com vista a serem expostos no site).

Os pais/encarregados de educação acompanham todo o processo com alguma expectativa, mas denota-se já alguma atividade (especialmente no acompanhamento do “Diário de Bordo” e nos desafios lançados).

é-Português UK

Autora – Vanda Araújo

Grupo etário	6-14
Disciplina (s)	Língua e Cultura Portuguesas – Ensino Português no Estrangeiro (EPE)
Duração	Aproximadamente um ano letivo
URL do projeto	https://sites.google.com/site/eportuguesuk/
Ferramentas usadas	Audacity, Blogger, Cmap Tools, Flickr, Google Sites, Grouply, Hot Potatoes, Meebo, MobileStudy, PBworks, Podomatic, Scribd, Slide, Twitter, Voki, Wirenode, Wordle, YouTube, Zunal
Objetivos	Fomentar o uso das novas tecnologias em contexto educacional; Construir um repositório de dados, aberto à manipulação e à intervenção livre e plural dos alunos, professores e encarregados de educação; Estimular o trabalho cooperativo como forma privilegiada de partilha de conhecimentos, metodologias de trabalho, troca de opiniões e valores; Proporcionar a aquisição de competências gerais (cognitivas e culturais) e comunicativas em língua portuguesa, orientando os alunos para a reflexão, ação e cooperação; Proporcionar oportunidades de pesquisa, seleção, organização, construção, publicação e partilha de informação; Valorizar a língua portuguesa, fomentando a sua difusão.



Descrição

O projeto desenvolvido compreende três espaços interativos: um website, um blogue e uma rede social.

Website

O website, criado no Google Sites, serve como ponto de partida. Este espaço destina-se à publicação de materiais tendo em conta, sobretudo, os níveis de ensino A1- B2 do Quadro Europeu Comum de Referência.

Inclui exercícios interativos, jogos didáticos, questionários, webquests, vídeos, podcasts, avatares e outros recursos (sala de chat, videoconferência e fórum) proximamente ligados com

as atividades desenvolvidas e/ou a desenvolver na sala de aula. É, digamos, o espaço diário para alunos e professores, aberto aos encarregados de educação e à comunidade.



Blogue

O blogue, construído no Blogger, destina-se principalmente à Cultura Portuguesa e inclui as seções:

- Portugal, Cantos e Recantos – destaque de cidades, vilas, aldeias e património emblemático de Portugal, através da publicação de artigos, imagens, vídeos e notícias;
- Costumes e Tradições – seção dedicada às épocas festivas, comemorações e tradições portuguesas (festas em família, festas populares, feriados, entre outros...);
- Portugueses Geniais – uma seção baseada no livro *Portugal Genial*, do autor Carlos Coelho, onde se faz alusão a personalidades ilustres de Portugal;
- História de Portugal – compreende datas marcantes, factos históricos e personalidades da história de Portugal;
- Curiosidades – secção dedicada a peculiaridades do povo português;
- Lendas, Mitos e Contos Tradicionais;
- Provérbios e Adivinhas.

Rede Social

A rede social, construída no Grouply, é um espaço dedicado essencialmente às artes (leitura, teatro, cinema, música, escultura, fotografia, atividades extracurriculares e eventos).

Inclui atividades e sugestões de leitura, artigos produzidos, lista de eventos e relatos de experiências. Pretende promover a divulgação da arte e cultura contemporâneas.

Desafios superados

As novas tecnologias, conjuntamente com as diversas ferramentas de suporte, apresentam um desafio organizacional nas escolas na medida em que rompem com os modelos preestabelecidos e definem novos compromissos com a sociedade atual, exigindo uma adequação das práticas pedagógicas e didáticas.

O processo de exploração e seleção de ferramentas Web 2.0 a utilizar na criação destes espaços foi, sem dúvida, o principal desafio. A diversidade de recursos online e de ferramentas Web 2.0 é vasta, implicando tempo de pesquisa e exploração e exigindo ao professor não só dedicação e criatividade, de modo a conceber e dinamizar atividades, como também capacidade de decisão criteriosa quanto à aplicabilidade de ferramentas ao nível da recolha, avaliação, organização e posterior preservação de conteúdos.

Recomendações

A utilização das ferramentas Web 2.0 motiva a participação de todos no processo de ensino/aprendizagem, possibilitando a construção de uma inteligência coletiva.

Professores e alunos devem estar devidamente qualificados para acompanhar o desenvolvimento das novas tecnologias e ser capazes de se adaptar às grandes mutações sociais, culturais e económicas criadas pela eclosão das mesmas.

Para que se utilizem estas e outras ferramentas Web emergentes com êxito, educadores e alunos devem refletir criticamente, determinando como utilizá-las para atingir os objetivos educacionais propostos, ao invés de as cumprimentar com grande entusiasmo acrítico.

Reações e resultados

De um modo geral, os alunos demonstraram-se bastante recetivos e entusiasmados com as tarefas apresentadas, apesar das dificuldades sentidas na operacionalização e prossecução dos objetivos inerentes ao projeto, devido à falta de recursos técnicos.

A participação dos alunos nas atividades propostas foi bastante espontânea, pelo que classificaram as tarefas, quase sempre, como sendo “divertidas” e “extraordinárias”. A motivação para a concretização de atividades de produção escrita foi notável.

Caminhos

Autora - Helena Costa

Grupo etário	Alunos dos 6 aos 20 anos Encarregados de Educação respetivos Comunidade educativa em geral
Disciplina (s)	Língua e Cultura portuguesas (cursos de Ensino Português no estrangeiro)
Duração	Um ano letivo
URL do projeto	https://sites.google.com/site/caminhos2011/
Ferramentas usadas	Google Sites, Mindomo, Hotpotatoes, Wordle, YouTube, Wirenode, Audacity, Woki, Zunal (Webquest), MobileStudy, Picasa,
Objetivos	Fomentar um contato mais frequente entre a escola e os Encarregados de Educação; Incentivar a utilização da língua portuguesa fora da sala de aula Implicar mais os pais no processo educativo dos seus filhos, permitindo-lhes um maior acompanhamento da vida escolar; Contribuir para a compreensão de que as novas tecnologias fazem parte do processo de aprendizagem.

Descrição

Este *site* surgiu no âmbito da Oficina de Formação *MIPL 2.0 – Materias Interativas para Português na Web*, promovida pelo Instituto Camões e que decorreu de outubro de 2010 a fevereiro de 2011.

Com **Caminhos** pretendeu-se num mesmo espaço juntar pais e filhos que frequentam três escolas diferentes no estado da Baixa Saxónia, distantes entre si cerca de 80 Km e lecionados pela mesma professora, fornecendo informações úteis sobre as atividades de cada curso.

Um outro dos principais objetivos era ainda servir de apoio às aulas de Língua e Cultura Portuguesa, funcionando como um prolongamento das atividades realizadas na aula dos cursos que leciono, incentivando os alunos a um contacto mais regular com a língua e a cultura portuguesa. Pretendia-se ainda apoiar os pais na sua difícil tarefa de educadores, fornecendo artigos relacionados com assuntos com os quais eles se vão confrontando no dia a dia e simultaneamente ir incluindo informação atual sobre tudo o que diz respeito a Portugal e à Lusofonia e que pudesse ser de interesse para todos.

Dada a longa distância que alguns alunos têm de percorrer para frequentar as aulas, excetuando as reuniões, nem sempre os contactos com os Encarregados de Educação são muito assíduos, pelo que um website na internet poderia vir a facilitar esses contactos.

Dado que nas escolas raramente temos acesso ao computador ou à Internet e a maior parte dos alunos pode utilizá-los em casa, especialmente nos seus tempos livres, esta seria ainda uma oportunidade de ir motivando os alunos para a inclusão destas novas tecnologias na sua aprendizagem.

Com **Caminhos** pretende-se iniciar uma caminhada em direção a uma melhor informação e domínio da língua portuguesa, quer dos alunos, quer dos pais e que se pretende manter enquanto a professora continuar a lecionar os cursos de EPE nestas localidades.

O site tem vindo a ser alterado à medida que se vão detetando possibilidades de o melhorar. Uma das preocupações tem sido a facilidade de consulta, que é dificultada pelo facto de o sítio ser destinado a um leque muito diversificado de utente, especialmente no que diz respeito aos alunos - alunos dos 6 aos 20 anos de idade do primeiro ao décimo segundo anos de escolaridade, alguns deles tendo Português como língua de origem, outros como língua segunda e ainda alguns como língua estrangeira.

Deveria ser ainda um sítio atrativo em que a aprendizagem surgisse naturalmente. Em conversa com os alunos e, por sugestão de um dos grupos, resolvemos que a secção destinada aos alunos passará a ser denominada Portulândia e as várias sub-páginas serão as várias ruas que nos levarão à descoberta da História, do Funcionamento da Língua, das Adivinhas, ... na nossa caminhada rumo à descoberta da Língua e da Cultura Portuguesas.

Desafios superados

Construir este site tem sido um grande desafio.

O Google Sites pareceu-me ser a ferramenta menos difícil de utilizar por quem estava a dar os primeiros passos neste mundo novo.

Na realidade foi-se revelando de fácil utilização, permitindo adicionar vídeos, imagens, fotografias e a criação de links para outros sites.

A organização da página de modo a permitir uma utilização fácil e simultaneamente atrativa para uma faixa etária tão abrangente tem-se vindo a revelar bem mais complicada.

Desde o aspeto visual até aos conteúdos e sua organização têm sido feitas diversas tentativas e alterações e permanece a sensação de que se pode ainda melhorar, o que implica uma grande disponibilidade de tempo.

Recomendações

Apesar das dificuldades, o professor tem a obrigação de se aventurar na descoberta das novas tecnologias e de proporcionar aos alunos as potencialidades que elas permitem, de modo a fazer deles cidadãos preparados para a vida.

Reações e resultados

Os alunos ficam satisfeitos por poderem utilizar um instrumento que faz parte dos seus tempos livres e realizam com entusiasmo as tarefas que lhes vão sendo propostas.

Mundo da Lusofonia

Autor: Joaquim Ferreira

- Grupo etário:** Dos 7 aos 77 anos.
- Disciplina:** Língua e Cultura Portuguesas (estrangeiro)
- Duração:** Conforme o ritmo de cada utilizador.
- URL do projeto:**
- Ferramentas:**



www.wix.com/ferreiralix/lusofonianomundo

Objetivos:

Google Sites, Hotpotatoes, Wordle, Wirenode, Youtube , Audacity, Voki, Zunal (Webquest), MobileStudy, Gmail, Cmap Tools...

Utilizar as potencialidades das plataformas Web 2.0 para a criação de atividades lúdicas potenciadoras da realização de aprendizagens significativas na área da Língua e Cultura Portuguesa;

Desenvolver atividades interativas capazes de despertar o interesse e de mobilizar os internautas para a aprendizagem da LCP;

Criar interfaces atrativas e mobilizadoras da atenção e da motivação dos alunos/internautas para a aprendizagem da LCP;

Criar interfaces de autoaprendizagem e de autoavaliação de conhecimentos;

Contribuir para o desenvolvimento da capacidade de aprender a aprender através de atividades de investigação e descoberta.

Descrição

Vivemos numa era em que o emprego deixou de ser algo de fixo ao longo da vida sendo cada vez mais necessário que os jovens desenvolvam competências multifacetadas que lhes permitam a adaptação àquela que na vida futura será a única constante: a mudança. O conhecimento evolui com cada vez menor intervalo de tempo pelo que a aprendizagem terá de deixar de ser algo que se desenvolve num espaço e localização definida, com uma duração temporal fixa, para passar a ser um processo mais dinâmico, deslocalizado da escola, a desenvolver ao longo da vida. Ora, uma tal realidade não é compatível com o acompanhamento sistemático do aluno por parte do professor, entendido este como um pedagogo, como aquele que acompanha o aluno no processo de aprendizagem, tão próprio do nosso sistema escolar. Trata-se de preparar o aluno criando nele o desejo de uma busca sistemática de conhecimentos proporcionados e tornados acessíveis dada a evolução das

tecnologias móveis associadas às potencialidades cada vez mais amplas das redes telemáticas tornando a informação acessível a partir de qualquer ponto do globo.

A informática e as novas tecnologias da informação colocam cada vez mais e maiores desafios aos professores. Já não basta o papel, a caneta e um quadro para se ser professor. Os alunos de hoje vivem imersos num mundo tecnológico e os recursos de outrora parecem-lhes tão longínquos quanto os dinossauros. Em consequência, se queremos cativar-lhes o interesse e a atenção, teremos de acompanhar e compreender o seu *modus vivendi*. Há, pois, que empreender um esforço para acompanhar a evolução tecnológica atualizando-se constantemente, caso contrário, depressa seremos incluídos no grupo dos analfabetos tecnológicos ou dos infoexcluídos.

Em suma, poderíamos afirmar que a era da informática veio impulsionar um maior acesso à informação, em tempo real, proporcionando mudanças tão frequentes no conhecimento que implicam uma atualização constante e permanente. Esta realidade interfere com o processo de aprendizagem tornando-se cada vez mais fundamental, e até mesmo imprescindível, que os professores dos nossos dias sejam capazes de ajudar cada aluno a desenvolver ao máximo a sua capacidade de “aprender a aprender”.

No futuro, se não mesmo já nos nossos dias, esta será a competência que fará a verdadeira diferença, no momento de traçar a fronteira entre o sucesso e o insucesso escolar dos jovens, entre o êxito e o fracasso social, pessoal e profissional, dos jovens e cidadãos. Aqueles que quiserem viver de alguma forma integrados nas sociedades do futuro terão de ser capazes de acompanhar o devir dos tempos: passou o tempo de estar sentado nas cadeiras da escola.

No processo de aprendizagem/ensino, tal como o concebemos, o que mais importa é o que o aluno faz e não o que faz o professor. Por isso cada vez mais se exige aos profissionais de educação maiores e mais diversificadas competências para que, servindo-se dos mais recentes recursos tecnológicos, possam proporcionar às gerações em formação um conjunto diversificado de oportunidades de aprendizagem.

O Projeto “Mundo da Lusofonia” centra-se na criação de páginas de aprendizagem lúdica para publicação na Web 2.0, acompanhadas de exercícios com potencialidades de autoavaliação capazes de fornecer, em tempo real, um feedback aos utilizadores em relação ao seu nível de conhecimentos/aprendizagens realizadas.

Colocámos grande empenho no desenvolvimento do projecto, com o fim de construir um pequeno oásis que permita diversificar os contextos e as fontes da aprendizagem, através da utilização de uma pluralidade de ferramentas, capazes de proporcionarem aos aprendentes a definição de percursos de aprendizagem mais autónomos.

Assim, e visando o desenvolvimento das diversas competências linguísticas, procuramos construir interfaces baseadas em diferentes temáticas adaptáveis a diferentes níveis de dificuldade e ritmos de aprendizagem. Para cativar o entusiasmo e o interesse dos aprendentes pelos jogos do “Mundo da Lusofonia”, tentaremos disponibilizar uma diversidade de recursos de aprendizagem bem como de exercícios de avaliação de conhecimentos em tempo real capazes de motivar e reforçar a permanência e exploração do sítio pelos internautas, através de interfaces gráficas apelativas baseadas num conjunto de recursos e metodologias de trabalho capazes de ajudar cada um a delinear e construir o seu próprio percurso de aprendizagem.

No respeito pela individualidade dos aprendentes, pretendemos diversificar os contextos de aprendizagem de forma a ir de encontro aos diferentes centros de interesse dos possíveis

aprendentes. Com esta iniciativa, procura-se dar um contributo para o desenvolvimento daquela que é hoje considerada como a primordial competência que se exige a todos: “a capacidade de aprender a aprender”.

Com o nosso projeto, pretendemos desenvolver e colocar na web um conjunto de materiais de apoio à aprendizagem e compreensão de conceitos fundamentais para um conhecimento da língua mais consciente e compreensivo. No quadro das limitações temporais da oficina de formação, restringimos o âmbito do projeto aos componentes fundamentais da frase.

Numa primeira fase, centraremos a nosso trabalho no desenvolvimento de jogos cujas atividades visam a compreensão e sedimentação dos conceitos de NOME (comum, próprio e coletivo) e de VERBO, componentes fundamentais da frase essenciais à distinção entre “grupo nominal” e o “grupo verbal” fundamentais para a compreensão das funções de “sujeito” e de “predicado”.

Numa fase posterior, complementaremos o nosso Projeto com outras vertentes essenciais à apreensão e compreensão da língua. Para que as tarefas de aprendizagem sejam efetivas e resultem na construção de mapas conceptuais significativos por parte dos aprendentes passaremos posteriormente a outros conceitos como “determinante” (artigo, determinante demonstrativo, determinante possessivo, ...) e de “pronome”, assim como de “preposição” e “advérbio” a fim de abordar, também, outro dos componentes da frase (o grupo móvel) fazendo uma abordagem às funções de “complemento circunstancial”.

Iniciaremos, pois, com a criação de jogos capazes de facilitar ao utilizador a consolidação de conhecimentos relacionados com os seguintes objetivos de Língua Portuguesa: identificar as partes constituintes da frase; identificar nomes (próprios, comuns e coletivos); distinguir nomes (próprios, comuns e coletivos); De seguida, procuraremos incluir atividades que permitam identificar adjetivos; identificar verbos; diferenciar nomes, adjetivos e verbos de outros elementos da frase; identificar o sujeito; identificar o predicado; distinguir a função de sujeito da função de predicado; identificar o grupo móvel; identificar o grupo móvel como forma de expandir a frase.

Todos os conceitos referidos terão como elo integrador temáticas relacionadas com os conteúdos curriculares abordados no âmbito do Ensino Português no Estrangeiro. Assim, procuramos que as tarefas de aprendizagem apresentadas integrem os seguintes temas:

- Conhecemos as pessoas: Corpo humano / Família / Profissões / Alimentação / Vestuário.
- Há vida na Terra: Mundo Animal (Aves, Insetos, Répteis e Peixes) e Mundo Vegetal (Árvores, Flores, Ervas e Arbustos);
- Modificamos a paisagem: Habitação / Casa / Escola / Hospitais / Estruturas e Redes Viárias, Portos e Aeroportos;
- Desfrutamos da vida: Viagens e Férias (Parques Naturais / Serras / Praias / Monumentos / Festas e Romarias).

Dada a diversidade de ferramentas disponibilizadas para desenvolvimento do projeto e pretendendo criar atividades de aprendizagem para a Língua Portuguesa que sejam, simultaneamente, atrativas para os alunos e acessíveis a partir de qualquer computador conectado à internet, utilizámos ferramentas de criação de páginas interativas que permitissem o desenvolvimento de jogos que constituíssem, de algum modo, um desafio motivador para os alunos.

Conscientes de que é pelo jogo que a criança realiza aprendizagens mais significativas, e de que o erro pode ser integrado no processo formativo, não excluimos a possibilidade de serem realizadas experiências de aprendizagem baseadas no processo de tentativa/erro, permitindo

a cada utilizador delinear percursos diversificados, de acordo com as suas competências e apetências.

Para tal, utilizamos as potencialidades de várias ferramentas para a criação de um conjunto de jogos contendo atividades diversificadas: escolha múltipla, palavras cruzadas, associação de imagens e palavra, escolha de entre uma lista existente, pendente ou colocada no início da página, etc. Paralelamente, pretendíamos que o aspeto gráfico se traduzisse num ambiente apelativo pelo que fizemos recurso a programas de edição e tratamento de imagem, de gravação e edição de voz com o tratamento dos respetivos ficheiros de som e de música que utilizámos para apresentar diversos reforços como forma de manter a motivação dos alunos para a realização dos exercícios.

Estrutura do projeto

O projeto encontra-se estruturado essencialmente em duas vertentes: uma destinada à apresentação, investigação e aprendizagem de conteúdos pela leitura e pesquisa que visa ajudar os utilizadores a realizar a aprendizagem de conceitos linguísticos; outra pretende proporcionar ao aluno experiências de aprendizagem lúdica através de jogos com autoavaliação em tempo real dos resultados dos percursos formativos realizados pelos utilizadores.

Para alcançar os nossos objetivos, projetamos recorrer a uma diversidade de ferramentas exploradas durante a formação: desde a inserção/criação de imagens e de nuvens até a gravação de áudio (audacity) e de vídeo (windows media player), à simples inserção de sons e vídeos disponibilizados nas plataformas Web 2.0 (*youtube*) passando pela criação de interfaces web com Hotpotatoes, exploração de wikis e pela dinamização de um blogue da Lusofonia.

O Projeto Final “**Mundo da Lusofonia**”, que aqui apresentamos, foi construído com base nas potencialidades da plataforma Wix.com, na qual, para além dos conteúdos que encerra, colocámos uma janela de acesso a um conjunto de páginas sedeadas em diversas plataformas: desde o Google Docs (onde se encontram os *Recursos da Lusofonia*) passando pelo *Blogspot* (onde se encontra o Blogue “Lusofonia em Terras de Valdeorras”) e pelas páginas interativas criadas com HotPotatoes (criação de quizzes, palavras cruzadas, associações, lacunas,...), Edilim (editor de livros multimédia) Edipre (editor de perguntas), até à plataforma *PbWorks* (onde se encontram armazenados os ficheiros dos diferentes programas).

Para disponibilizar na rede web as atividades construídas servimo-nos da plataforma do *Wix.com* onde criámos o nosso **Portal** para facilitar o acesso ao projeto **Mundo da Lusofonia**. Para tal criámos diversas “janelas” que permitem aos visitantes alargar os seus horizontes.



Sala de Estudo (onde são apresentados os conteúdos a aprender);



Ludoteca (permite aceder aos jogos para web 2.0 sedeados na plataforma *PBworks.com*);



Blogamos (permite aceder ao Blogue *Lusofonia em Terras de Valdeorras*)

Sedeado em *blogspot.com*, onde criámos o nosso blogue para dinamizar o interesse pela língua e pela cultura portuguesas junto dos residentes na comunidade de Valdeorras



Aventuras - permite aceder à Webquest que criámos no *Zunal.com*

Através da janela “Aventuras”, possibilitamos a exploração de Webquests sendo que, de momento, apenas elaboramos uma: “**Quando for grande quero ser...**”. Trata-se de uma Webquest que procura mobilizar os alunos para um trabalho de “investigação” sobre “profissões e atividades económicas”, contribuindo para uma maior autonomia na construção do conhecimento, através de uma busca (guiada e delimitada) de informação na internet. Os alunos, neste caso concreto, não só dispunham de informação escrita como audível dos mesmos textos referentes a cada uma das profissões.

O recurso a estratégias de abordagem e de aprendizagem de conteúdos baseadas nas plataformas Web 2.0 acarreta consigo uma mais-valia no que se refere à motivação dos alunos. Porém, quando trabalhamos com faixas etárias muito baixas, as dificuldades inerentes à reduzida autonomia dos alunos têm de ser compensadas por algum "dirigismo", quer dos professores quer dos pais e encarregados da educação dos mesmos.



Mobile (para aceder e divulgar a página para telemóveis, “Nau Catrineta”, criada na plataforma do *Wirenode.com*)



Recursos (permite aceder à plataforma do Google Sites)

Criámos um site, nomeado *Recursos da Lusofonia* disponibiliza material diverso com interesse pedagógico, desde textos em poesia ou prosa, passando por imagens coloridas ou para colorir, até aos jogos, fichas, vídeos,...);



ePortfolio (onde publicamos o trabalho final da oficina de formação);



Barco - onde criámos uma página de georreferência identificando a área geográfica de abrangência da zona onde desenvolvemos o nosso trabalho docente);



Autor - permite aceder a um formulário de contacto com o autor, via correio eletrónico, através do qual se podem redigir e enviar comentários, propostas, sugestões....

De seguida, deixamos algumas capturas de ecrã de algumas páginas que integram o Projeto. Como ponto de partida disponibilizámos um conjunto formado por **seis jogos interativos**, sendo que a maioria se destina a um jogador, possibilitando a aprendizagem individual de uma forma interativa fornecendo ao aluno um feedback avaliativo, quer sonoro quer visual.

Apresentamos também um jogo para dois jogadores, fazendo uso das vantagens pedagógicas que a competição pode acarretar para o processo de aprendizagem/ensino.

Os jogos compreendem cerca de **250 exercícios** com avaliação das aprendizagens em tempo real, unidos transversalmente por temáticas constantes dos programas de Língua e Cultura portuguesas: alimentos, dos animais, das profissões e ferramentas.

Nº	Nome	Tema	Tarefas	Jogadores
1.	Atreve-te a Aprender	Animais, Profissões, Provérbios	158	1
2.	Aprender Brincando	Alimentação	20	1
3.	Não Caias ao Charco	Alimentação	20	1
4.	Letra Por Letra 1	Profissões, Ferramentas	24	1
5.	Letra Por Letra 2	Animais	14	1
6.	Dona Rã Pula-Pula	Alimentação	20	2

Aprender Brincando

Menu Principal

Atreve-te a aprender!

Ludoteca da Lusofonia

- 1 - Poesia das Actividades Profissionais**
 - a)- Seleccionar Palavras (10 palavras e pistas)
 - b)- Escrever Palavras (apenas com 10 pistas)
- 2 - Cada Qual com Seu Trabalho (Imagens)**
 - a)- 10 Actividades Profissionais (escolher)
 - b)- 10 Actividades Profissionais (escrever)
- 3 - Lacunas na Rama da Oliveira (Video)**
 - a)- Seleccionar 16 Palavras Pendentes
 - b)- Escrevendo 16 Palavras Faltantes
- 4 - Descobrimo Actividades Profissionais**
 - a)- Completar Frases com as Actividades (executar 3 tarefas diferentes)
 - b)- Associar Actividades e Trabalhos (executar 3 tarefas diferentes)
- 5 - Ordenar Ditados Populares**
 - a)- Ordena as Palavras Saltitantes (Organizar 5 frases diferentes)
 - b)- Ordena as Palavras na Linha (Organizar 5 frases diferentes)
- 6 - Os Nomes nos Ditados Populares**
 - a)- Distinguímos Nomes (Acerta pela Ordem - 10 tarefas)
 - b)- Classificamos Nomes (Arrasta e Ordena - 10 tarefas)
- 7 - Actividades Cruzadas**
 - a)- 25 Actividades Profissionais (em 25 minutos)
 - b)- 25 Actividades Profissionais (em 15 minutos)

Jogos de "Atreve-te a Jogar" / "Atreve-te a Aprender"

J. Ferreira Aprender Brincando  

Ludoteca da Lusofonia

Presta atenção e responde com precisão.

"A banana e as uvas são importantes ter saúde toda a vida."

Escolhe as DUAS respostas certas. As palavras...



- 1** "banana" e "uvas" são nomes concretos.
- 2** "uvas" e "vida" são nomes abstractos.
- 3** "banana" e "saúde" são nomes concretos.
- 4** "saúde" e "vida" são nomes abstractos.

2011 Depois de escolheres a resposta, verifica na letra " V "

   **18** 

"Aprender Brincando"

© 2011 J. Ferreira Não Caias ao Charco  

Nomes Comuns Próprios e Colectivos

Classifica o nome deste alimento: alface.



- 1** comum, feminino, singular
- 2** comum, masculino, singular
- 3** comum, masculino, plural
- 4** comum, feminino, plural

Número...?

Verifica a resposta ...

   **11** 

"Não Caias ao Charco"

J. Ferreira **Letra Por Letra**

Há 8 profissões escondidas na sopa de letras.










g	e	g	o	s	f	v	p	r	x	p	d
f	a	m	e	c	â	n	i	c	o	i	e
f	p	s	b	b	l	o	c	s	l	c	s
p	o	x	o	x	q	m	g	g	x	h	t
e	o	t	f	l	q	p	v	z	t	e	e
f	m	l	ô	v	i	m	u	s	t	l	t
q	c	q	i	g	c	n	t	r	f	e	i
v	q	v	p	c	r	v	e	d	g	i	c
p	u	g	r	u	i	a	t	i	r	r	i
c	e	g	j	s	e	a	f	v	r	o	s
v	b	p	t	v	i	g	g	o	j	o	t
c	a	r	p	i	n	t	e	i	r	o	a

horizontal + vertical + diagonal

Profissões

▶ ◀ 2 ▶

“Letra por Letra” – Profissões

Escolhe letras e acerta no NOME da profissão.



O _____ repara os motores dos carros quando avariam.

me c â _ _ c _

a	ã	á	b	ç	d	ê	é	f	g	h		
i	í	j	k	l	n	o	ô	ó	õ	p	q	r
s	t	u	ú	v	x	y	z					

6
5
4
3
2
1

“Letra por Letra” – Profissões

J. Ferreira **Letra Por Letra**

Há 8 ferramentas escondidas na sopa de letras.

v	s	e	r	r	o	t	e	d	o	m	g
u	b	c	â	m	a	r	a	g	z	c	m
f	i	c	h	a	b	b	b	x	g	h	m
a	g	u	l	h	e	t	a	v	e	a	p
i	b	b	b	m	t	z	r	r	x	v	i
g	r	a	s	h	t	n	x	t	m	e	n
l	n	s	r	j	u	r	v	l	j	d	ç
f	l	t	s	o	q	s	n	c	p	r	a
o	v	ã	i	v	h	e	m	g	o	v	q
f	f	o	e	r	h	s	r	r	r	l	u
d	l	v	g	h	p	b	z	l	c	n	s
f	z	z	q	g	h	m	z	n	a	m	z

horizontal + vertical + diagonal

Ferramentas

▶ ✓ ◀ 3 ▶

“Letra por Letra” – Ferramentas

Escolhe letras e acerta no NOME da ferramenta.

O picheleiro aperta as torneiras usando uma _____.

ch _ v _ i n _ _ s _

a	â	ã	á	b	ç	d	e	ê	é	f	g
í	j	k	l	m	o	ô	ó	õ	p	q	r
t	u	ú	x	y	z						

6
6
4
3
2
1

“Letra por Letra” – Ferramentas

Letra Por Letra

Há 8 nomes comuns de animais escondidos na sopa de letras.

Horizontal + Vertical + Diagonal

J. Ferreira **Os Animais**

“Letra por Letra” – Palavras Cruzadas de Animais

c _ e _ o

c ã o

g _ f i n h _

o _ o _ o h l

“Letra por Letra” – Descobrir Nomes de Animais

Cada jogo apresentado, para além de permitir a verificação das respostas dadas pelos jogadores em cada exercício, proporcionam aos utilizadores uma pontuação final que indica o número de tentativas em cada tarefa bem como uma avaliação global (em percentagem). Para se obter essa informação, bastará os jogadores ativarem o botão [i] que se encontra no canto superior direito dos jogos para, conforme o exemplo da imagem que segue.

J. Ferreira Letra Por Letra				
	RESULTADO	INTENTOS		
P 2	V	8	✓ 	10
P 3	V	8		
P 4	V	12		
P 5	---	8	✗ 	2
P 6	---	9		
P 7	---	14		
P 8	---	10	_____	12
P 9	---	9		
P 10	---	10		
P 11	---	8	✓	84 %
P 12	---	13		

Avaliação dos resultados obtidos nos Jogos

Por último, apresentamos um jogo elaborado para permitir a competição entre **dois jogadores**.



Ecrã do Jogo "A Rã Pula-Pula"

O jogo abarca questões relacionadas com o funcionamento da Língua Portuguesa e permitem a intervenção de cada um dos dois jogadores, alternadamente.

As duas rãs têm como objetivo chegar primeiro à outra margem do charco. Caso falhem, perdem a possibilidade de dar um salto. Como nos jogos, “ninguém gosta de perder, nem a feijões” consideramos que este tipo de jogo pode levar os alunos a um maior esforço de atenção e concentração para que as suas respostas possam ser premiadas com os “saltos” da rã respetiva.

Não gostaríamos de terminar esta abordagem ao projeto sem referir que consideramos que a Web 2.0, com a sua diversidade de plataformas, veio proporcionar um verdadeiro ponto de viragem na forma como se encara a escola dos nossos dias. O novo, o inovador, acarreta consigo sempre algo de incerto, quando não mesmo de assustador. Mas a verdade é que, quando mergulhamos neste mundo, descobrimos ilhas de coral, e ficamos deslumbrados com as potencialidades que o mundo da tecnologia nos pode oferecer, não para duplicar, complicar ou destruir o nosso trabalho mas antes para nos facilitar a vida, tornar o dia a dia mais alegre, mais divertido, podendo em simultâneo tornar a vida dos outros também mais entusiasmante, com melhores perspetivas sobre o futuro.

Sabemos que a resistência à mudança é uma característica que se vai apoderando da mente humana à medida que a idade avança, em busca de um porto seguro que não contraste muito com as vivências e experiências realizadas ao longo da vida. Porém, está na imaginação, capacidade e dedicação de cada um, transformar esse mundo que parece assustador, indomável, numa ferramenta de trabalho diário para motivar os alunos nativos digitais.

Não nos podemos esquecer que a nossa profissionalidade se alimenta da inovação. Nenhum professor que queira continuar a ser digno deste nome se pode deixar ficar para trás sob pena de, a muito curto prazo, se transformar na melhor companhia da “*menina dos cinco olhinhos*”, num qualquer museu deste país. Os nativos digitais proliferam na proporcionalidade inversa à dos nativos analógicos. Urge pois conhecer a sua linguagem, a sua forma de comunicar, de viver, de aprender. E para isso, nada melhor que viver e conviver com eles. Como diz a canção “É só contar até três: 1, 2, 3 vou nascer outra vez...” não podemos esperar mais tempo. E, como “*só se vive uma vez*”, aproveitemos a oportunidade de, pelo menos, (re)nascer outra vez. Como? Simples: comprando, quanto antes, o bilhete que nos permita “migrar para junto dos nativos digitais”.

No mundo das tecnologias há lugar para todas as gerações. Há que seguir a rota contrária aos que veem passar os anos e se sentem envelhecer, com o desfrutar da vida e seguir acumulando juventude! Parece uma questão de perspetiva mas, no fundo, é uma questão de postura e de filosofia de vida.

Inscrevemo-nos nesta oficina de formação com o fim de dar um salto tecnológico qualitativo passando da plataforma fixa do software desenvolvido para ser utilizado num qualquer computador em ambiente de sala de aula para uma plataforma sem paredes nem fronteiras: o mundo da Web 2.0. Assim, desenvolvemos e colocámos na Web 2.0 um conjunto de aplicativos facilitadores da aprendizagem e compreensão de conceitos linguísticos, **abrindo Janelas da Lusofonia passíveis de serem abertas nos quatro cantos do mundo** criando a oportunidade aos mais diversos cidadãos para desenvolverem as suas competências na área da Língua Portuguesa.

Depois de cerca de quatro meses de formação, e tendo dedicado uma grande parte do tempo que disponibilizamos para levar a cabo o nosso Projeto na área de desenho e criação de páginas para publicação de materiais pedagógico-didáticos capazes de serem utilizados a partir das plataformas web, sentimos uma enorme satisfação por termos participado nesta oficina de

formação. Pensamos ter conseguido atingir os nossos propósitos. Mais do que isso, somos forçados a confessar que superou as nossas expectativas.

Por último, diríamos que, na caminhada da vida, sempre que trilhamos vias desconhecidas, corremos um alto risco de encontrar algumas pedras no percurso com as quais podemos tropeçar. Perante tal, cada um de nós adota a atitude que considera ser a mais adequada. Assim, uns preferem escolher outro caminho para fazer as caminhadas, outros desistem simplesmente de fazer caminhadas. Porém, há ainda os que recolhem as pedras com que tropeçam e utilizam cada uma delas para ir construindo a sua casa. É este grupo que preferimos integrar.

Juntos pela Língua

Autora – Sílvia Martins

Grupo etário 8 -12

Disciplina (s) Português Língua Estrangeira

Duração Aproximadamente um ano letivo

URL do projeto <https://sites.google.com/site/juntospelalingua/>

Ferramentas usadas Google Sites, Blogger, Grouply, Gmail, Myebook, Wordle, Hot Potatoes, YouTube, Mindomo, Picasa, Zunal, Calaméo...



Objetivos

- Dar a conhecer as atividades desenvolvidas nos cursos de LCP;
- Motivar os alunos recorrendo de forma efetiva às tecnologias, dotando-os de novas competências;
- Construir conhecimento da Língua Portuguesa de forma colaborativa;
- Estimular a comunicação através da leitura e da escrita;
- Desenvolver habilidades de interação, através da internet, estabelecendo relações entre diferentes realidades e espaços geográficos;
- Valorizar a produção textual, através da sua publicação no blog;
- Instigar ao debate e à reflexão assumindo o posicionamento frente às questões estudadas nas aulas;
- Contribuir para a formação de cidadãos ativos e responsáveis;
- Formar alunos leitores, trazendo a literatura para o espaço virtual;
- Fomentar a comunicação entre alunos de Língua Portuguesa.

Descrição

Com a evolução das tecnologias a questão crucial continua a ser se estas são benéficas ao percurso educativo dos jovens ou serão apenas mais uma distração onde eles perdem o tempo precioso para estudar?

A resposta passa por saber utilizar alguns destes meios a favor do educador e do educando, de modo a que, em vez de se proibir o acesso à sua utilização, se transformem em poderosas ferramentas complementares e auxiliares do processo educativo.

O professor não pode ser o único detentor do saber, mas sim um orientador, fornecendo os mecanismos necessários à construção do saber, de forma ativa, dinamizadora e atrativa. O educando deve ser um construtor e não um mero recetor de conhecimentos transmitidos pelo educador no contexto da sala de aula. Deve ser um instigador, um mediador no processo de ensino e aprendizagem.

Com este projeto, que visa a criação de um website, pretendo que os alunos sejam capazes de construírem bases sólidas na aprendizagem da Língua Portuguesa, de forma criativa e dinâmica, incutindo nos mesmos o orgulho e o gosto pela Língua Portuguesa, de modo a procurarem mais...e mais...

Pretende ainda aproximar alunos, através de uma rede social onde, tendo como ponto de partida conteúdos pragmáticos relacionados com a língua, cultura e geografia de Portugal, os alunos possam dar opiniões, afirmando-se como falantes da língua de Camões, desenvolvendo um sentimento de orgulho por PORTUGAL.

O projeto está dividido em diferentes fases, atendendo a diferentes conteúdos pragmáticos contemplados no quaREPE.

Tema 1

Conhecer Portugal

Pretende-se que os alunos, através de uma webquest, descubram Portugal, desde a sua localização, aspetos geográficos, culturais e históricos. Depois de um trabalho de investigação, os alunos poderão publicar os trabalhos no blogue, recorrendo a diferentes ferramentas. Os alunos de outras escolas poderão aceder ao site, deixar comentários. Desta forma, a partir de um estudo de Portugal, estabelecer-se-ia o primeiro contacto entre os jovens.

Tema 2

Quem sou eu?

Neste tema, os alunos fariam uma apresentação, tratando vários temas de estudo nas aulas de LCP, como descrição física e psicológica, gostos e interesses, incluindo temas de funcionamento da língua, gramática e ortografia.

A partir daqui, os alunos iniciariam um contacto mais pessoal com outros jovens, ajustando e partilhando experiências, vivências, através de troca de e-mail, grouply.

Tema 3

Juntos pela Língua

Neste tema pretende-se que os alunos façam pesquisa sobre escritores da literatura portuguesa, publicando biografias, poemas, excertos de contos... Neste campo poder-se-á trabalhar com o Audacity, Youtube com a finalidade de publicar trabalhos em formato áudio e vídeo.

Desafios superados

O primeiro desafio foi o domínio das ferramentas da Web 2.0, desconhecidas até então para mim. Com dedicação e insistência aquilo que parecia impossível de conseguir tornou-se acessível e fácil, sendo agora um prazer trabalhar com estas ferramentas.

O segundo desafio será dotar os alunos de competências na utilização das novas tecnologias, de forma a garantir o sucesso do projeto.

Recomendações

Ao utilizar as ferramentas da Web 2.0, os alunos estão mais motivados e abertos para as aprendizagens. Não se aborrecem e normalmente querem saber mais porque lhes dá prazer aprender a trabalhar com estas ferramentas.

Reações e resultados

As reações dos alunos são muito positivas. Maior motivação, maior concentração e consequentemente melhores resultados na realização das atividades propostas e na aquisição de conhecimentos linguísticos, tanto na oralidade como na escrita. No desenvolvimento de uma das atividades com ferramentas da Web 2.0, alguns alunos, depois de escreverem um pequeno texto de apresentação, constataram erros ortográficos com a audição do texto criado, compreendendo a importância da acentuação das palavras, aspecto até então secundário na aprendizagem da língua.

A Casa da Língua

Autora – Catarina Lourenço

Grupo etário	7 – 18
Disciplina (s)	Português como Língua Estrangeira (EPE)
Duração	1 ano letivo
URL do projeto	http://sites.google.com/site/acasadalingua/
Ferramentas usadas	Google Sites, Gmail, Mindomo, Audacity, Google Docs, PBworks, Wordle, Hot Potatoes, Zunal, Podomatic, ImageChef, Jing, Mobile Study, Cbox.
Objetivos	O objetivo principal deste projeto é oferecer aos alunos uma plataforma que complemente o estudo feito em sala de aula. Com o recurso às ferramentas da Web 2.0, pretende-se motivar os alunos para a aprendizagem da Língua e Cultura Portuguesas.

Descrição

A **Casa da Língua** está dividida em 3 andares, que têm diversos apartamentos. Os dois primeiros andares são dirigidos aos alunos dos níveis A1/A2 e B1/B2, respetivamente. Os apartamentos têm diversas “famílias”, desde a leitura à audição, passando pela gramática. O terceiro andar é dedicado à pesquisa em dicionários e enciclopédias online, bem como à realização de projetos que estejam a decorrer nas aulas. Por último, o Sótão, onde os alunos poderão deixar as suas dúvidas e/ou comentários numa janela de conversação criada com a ajuda do Cbox.

Privilegio o feedback direto do trabalho dos alunos (penso ser muito importante, visto só terem aulas de Português uma vez por semana), daí a grande maioria das atividades criadas terem sido feitas com a ajuda do HotPotatoes e do Mobilestudy.

Por sentir ser muito importante os alunos terem algo para consultar, para além dos manuais escolares que já dispõem, decidi criar então esta “casa” que os alunos poderão frequentar sempre que quiserem. Aqui, irão encontrar explicações de matéria dada (ou ainda por dar, de modo a aguçar-lhes a curiosidade) acompanhadas por exercícios diversos criados através dos recursos multimédia da web 2.0 (por exemplo, Hotpotatoes, Podomatic, Wordle, Voki, etc).

Para além desta componente mais direcionada para o estudo, tentarei despertar-lhes o interesse para a leitura, com a publicação de vários links onde poderão encontrar livros / histórias online.

Espero que os alunos vejam esta **Casa** como um local de estudo e também lúdico, onde podem aprender de maneira diferente, mas igualmente eficaz.

Desafios superados

O primeiro desafio superado foi, sem dúvida, a construção do site. Inicialmente, senti alguma dificuldade em trabalhar no GSite, mas após alguma insistência e a visualização de quase todos os tutoriais encontrados no YouTube passou a ser bastante fácil. É, de facto, um site extraordinário que nos permite construir o mais variadíssimo tipo de páginas.

O segundo desafio superado foi conseguir que os alunos acessem ao site na casa deles (pois na escola não é possível) e que a passassem a consultar. Esse sim foi o maior desafio superado!

Recomendações

Quando se cria um espaço online para os alunos, é sempre necessário informar e explicar muito bem aos encarregados de educação do que se trata, qual o seu propósito, como será utilizado, enfim... explicar tudo! Apesar de muitos pais já estarem bastante familiarizados com o uso da Internet, a verdade é que alguns ainda se mostram bastante relutantes quanto ao uso das TIC dentro da sala de aula.

Reações e resultados

Os alunos ficaram muito mais motivados para o estudo e fazem sempre as atividades propostas, se bem que não gostem de deixar comentários na página mesmo quando lhes peço para o fazerem. Penso que tal se prenda com a falta de confiança que sentem ao escrever português.



Clube Experiências

Autora - Ana Mota

Grupo etário 8-13

Disciplina (s) Português como 2ª Língua

Duração Aproximadamente um ano letivo

URL do projeto <https://sites.google.com/site/clubexperiencias/>

Ferramentas usadas Google Sites, Gmail, Cmap Tools, Zunal (Webquest), Tikatok, MovieMaker, Hotpotatoes, Podomatic, Mypodcast, Animoto, GoAnimate

Objetivos

O maior objetivo deste projeto foi procurar motivar os alunos para a aprendizagem da Língua Portuguesa. Através das aplicações da Web 2.0 que utilizei, foi possível fomentar a utilização pedagógica da Internet como instrumento de aprendizagem dentro da sala de aula e a criação de um espaço de divulgação dos trabalhos realizados pelos alunos a partir de qualquer computador conetado à rede.

Descrição

Em fevereiro de 2010, criei um site de apoio às aulas de Português, língua segunda e/ou estrangeira. Graças ao recurso das novas tecnologias disponibilizadas na Web, foi possível introduzir mais variedade e fomentar mais interatividade na sala de aula. Os alunos ouviram e produziram podcasts, criaram e-books e realizaram exercícios interativos.

Desafios superados

Julgo que a motivação gerada nos alunos foi o maior desafio atingido. Notei, sem dúvida, mais interesse e vontade de produzir trabalhos que passam a ser divulgados num ambiente menos tradicional e ao alcance de um maior número de pessoas.



Recomendações

Ao utilizar as aplicações da Web na sala de aula, os alunos não se aborrecem tanto e estão mais implicados nas suas próprias aprendizagens.

Reações e resultados

Uma aluna referiu: Quando vi o resultado final do e-book que fiz, *senti-me como uma escritora*.

Escola Aberta

Autora – Helena Freitas

Grupo etário 7-12

Disciplina (s) Português

Duração Projeto contínuo, de atualização permanente.

URL do projeto <http://escolaaberta.multiply.com/>

Ferramentas usadas

Multiply, Gmail, Cmap Tools.

Objetivos

Criação de um material multimédia em Web 2.0;
Abertura do curso de LCP ao meio exterior;
Tentativa de aproximação entre os falantes e aficionados da Língua Portuguesa;
Dar a conhecer as atividades desenvolvidas nos cursos de LCP;
Motivar os alunos recorrendo de forma efetiva às novas tecnologias dotando-os de novas competências e, simultaneamente, mostrar as diversas ferramentas disponíveis que podem ser muito importantes;
Utilizar uma ferramenta multifuncional abrangendo as variadas competências comunicativas;
Abranger assuntos que permitam uma melhor difusão da língua portuguesa assim como da nossa cultura.



Descrição

No meio de tantas outras ferramentas Web 2.0, a escolha da ferramenta Multiply ganhou valor pela diversidade de opções que esta mesma suporta sendo que, num mesmo “sítio”, os alunos, assim como todos os que queiram visitar a “Escola Aberta”, poderão ver, de variadas formas e sob variados prismas, as diversas atividades realizadas pelos alunos, as suas curiosidades, os seus anseios. Salienta-se ainda um conjunto de opções bastante práticas que atualiza de forma automática os seus seguidores.

Desafios superados

A pesquisa contínua e a visita por variados locais educativos de grande interesse possibilitaram a descoberta de mais uma ferramenta que poderá trazer grandes valias no campo da Educação, aproximando e criando elos de ligação mais próximos (ainda que virtualmente) da Língua e Cultura Portuguesas espalhadas pelos quatro cantos do mundo.

Recomendações

Antes de criar espaço na Web é importante analisar todos os prós e contras da sua conceção. Se o objetivo for simplesmente navegar, convém então assinalar o endereço ou tornar-se seguidor para que possa aceder de forma mais rápida à atualização da informação disponível. Se a ferramenta tiver opções como o Multiply, os seus utilizadores ou seguidores são alertados, automaticamente, de todas as atualizações realizadas.

Reações e resultados esperados

Espera-se que este projeto quando realizado logo no início do ano letivo tenha uma grande adesão por parte de toda a comunidade educativa e familiares residentes em Portugal para que os cursos de LCP no estrangeiro abram as suas portas e a troca de experiências e vivências possa enriquecer ainda mais o processo de ensino-aprendizagem. Este pretende ser também um ponto de encontro rápido e acessível a (e entre) todos os encarregados de educação e alunos.

A Escrita Criativa

Autora – Maria Virgínia de Sousa Martins

Grupo etário	7-12
Disciplina (s)	Português
Duração	Aproximadamente 5 semanas
URL do projecto	http://www.myebook.com/ebook_viewer.php?ebookId=36015
Ferramentas usadas	Youtube, Myebook, ELSVideos, Audacity ou Voxopop, Blogger, GoogleSites, PBworks, Webquest, Hot Potatoes, Zunal (Webquest), Wordle.
Objetivos	Promover novas abordagens pedagógicas e uma abertura ao exterior; Desenvolver o nosso próprio material na Web, para conseguir resultados mais concretos; Familiarizar os alunos com as novas tecnologias, nomeadamente com as ferramentas da Web 2.0; Possibilitar que os alunos sejam participantes ativos, autores e coautores no processo de ensino-aprendizagem; Promover a partilha de trabalhos; Motivar os alunos para a leitura e para a escrita; Proporcionar aprendizagens fora do contexto escolar; Potenciar o trabalho cooperativo; Desenvolver o sentido crítico, a autonomia e a responsabilidade; Desenvolver a “inteligência coletiva”; Ensinar em colaboração.



Descrição

Este projeto foi aplicado com turmas de vários níveis de ensino: desde o 1º até ao 6º anos. Daí ter desenvolvido uma atividade que pudesse ser realizada por todos os alunos: a escrita criativa.

Como o texto e a criatividade são aspetos fundamentais no ensino de qualquer língua, resolvi desenvolvê-los através da Web 2.0, no sentido de dar aos alunos a possibilidade de assumirem um papel ativo no processo de ensino-aprendizagem.

O projeto foi aplicado com uma turma que se encontra no sistema paralelo, ou seja, fora do horário normal do Sistema Luxemburguês e, no qual, lecionamos verdadeiramente a Língua

Portuguesa. E, ao mesmo tempo, com turmas que frequentam o sistema integrado, que parte dos temas de Estudo do Meio para abordar a Língua Materna.

A turma focada inicialmente, como não tinha computador com acesso à Internet na sala de aula, inventou a história. O grupo escolheu, posteriormente, a melhor história para ser explorada, que foi passada a computador pelos alunos. Esta intitula-se “O Sonho do Mr. Bean e do Teddy”.

As turmas dos níveis de ensino mais baixos (1º ao 3º anos) fizeram as ilustrações da história. No final foram selecionadas as que melhor se enquadravam na história.

Depois disso, foram scaneadas as imagens e começámos a elaborar um livro através da ferramenta *Myebook*. Os alunos passaram o texto, introduziram as ilustrações e, no final, escolheram as molduras para as imagens e a cor das letras.

Numa fase inicial a história foi gravada no programa *Voxopop* e, posteriormente, no *Audacity*, por alunos do 3º ano.

Quando terminámos de fazer o livro, publicámo-lo, sendo este depois visualizado por todas as turmas. Claro está que eles adoraram ver os seus trabalhos publicados e o facto de um trabalho que estava apenas em papel, se ter transformado numa apresentação cheia de cores e imagens. Eles foram autênticos escritores e demonstraram vontade de fazer mais atividades deste género, tanto que até me perguntaram: “quando é que vamos fazer outro livro?”



Depois de ouvirem a história, foi feita a sua interpretação oral, para que os alunos se familiarizassem com a mesma. Foram também criados exercícios sobre a história no *HotPotatoes*: quiz, palavras cruzadas, textos lacunares, entre outros.

Este trabalho foi realizado por grupos, em que cada um deles tinha uma tarefa diferente a desenvolver. Primeiro, fizeram este trabalho em papel e só depois exploraram o *HotPotatoes*. Eles adoraram inverter os papéis, uma vez que agora eram eles a produzir os materiais e não o professor. Também gostaram de descobrir como se faziam estes exercícios e pediram para realizar mais atividades desse género.

Entretanto, imprimimos os exercícios para que os alunos pudessem ver o seu trabalho em suporte papel, para se aperceberem que depressa se passa de um estado ao outro.

Criámos ainda uma nuvem de palavras, no programa *Wordle*, sobre o projeto, com as palavras que mais o caracterizavam e uma sopa de letras. Os alunos adoraram refletir sobre o projeto, descobrindo mais e mais palavras e ajustando as cores e o tipo de letra.

No final, publiquei alguns dos trabalhos no meu blogue, no Google Sites e no PBworks, no sentido de partilharmos o trabalho realizado e recebermos feedback, que em muito motiva os alunos.

Desafios superados

As razões pelas quais me inscrevi nesta ação de formação foi conhecer e aprender a utilizar em contexto educativo algumas das ferramentas da Web 2.0, pois permitirão enriquecer e dinamizar a minha prática pedagógica.

Antes da formação, e enquanto professora, gostaria de saber criar os meus próprios sites e materiais interativos online, adaptando-os às necessidades dos meus alunos. Por vezes, via na

Internet exercícios/atividades muito interessantes: palavras cruzadas, quiz, textos com lacunas... e eu perguntava-me: como é que isso se fará?

Agora que já sei criar algumas atividades online, poderei desenvolver os meus próprios exercícios, adaptando-os às necessidades dos meus alunos.

Este projeto foi bastante importante para aplicar alguns dos conhecimentos adquiridos ao longo desta formação e para verificar as suas verdadeiras potencialidades.

Recomendações

Gostei muito de trabalhar com o Myebook, pois já era uma ferramenta que me despertava interesse antes de explorá-la. Na minha opinião, este programa tem enormes potencialidades a nível educativo, uma vez que permite potenciar a escrita, a leitura, a criatividade, o sentido crítico e estético, a associação texto/imagem e a compreensão textual.

A partir desta ferramenta a leitura torna-se mais frequente, pois a maioria das pessoas prefere pesquisar na Internet do que ir a uma biblioteca. Para além disso, como permite associar imagem, texto, som e vídeos, torna-se apelativo para os alunos, que ganham uma motivação extra para a aprendizagem.

Os alunos também adoraram criar exercícios no HotPotatoes e gostaram de criar a nuvem de palavras, pois era um trabalho realizado por eles próprios, o que em muito os motivou.

Outra das ferramentas que despertou bastante interesse nos alunos foi o Voxopop, pelo facto de ouvirem as suas próprias vozes. Isto contribui para corrigir erros de dicção e melhorar a apresentação oral de textos.

Neste sentido, recomendo a exploração destas ferramentas em contexto educativo, pois permitem tornar o ensino mais ativo e motivante para os alunos.



Reações e resultados

Através da exploração destas ferramentas com os alunos, tive a oportunidade de verificar que as novas tecnologias são bem-vindas à educação, uma vez que motivam os alunos e captam a sua atenção para a aprendizagem.

Eles adoraram descobrir as potencialidades da Internet, tanto que até me pediam os links dos sites para poderem explorá-los em casa. Através deste tipo de atividades os alunos aprendem não apenas a explorar determinada ferramenta, mas acima de tudo a escrever, a pesquisar, a ler, a formatar, a criticar, a publicar... Enfim, a desenvolverem o gosto de aprender e de concretizar os trabalhos propostos.

O facto do livro ser publicado e poder ser visualizado online motivou imenso os alunos. Eles viram o reconhecimento do seu trabalho e descobriram as potencialidades da Internet, que não se restringe apenas à pesquisa de informação e à comunicação online, mas também a todo um processo de criação, publicação, edição e crítica.

Em suma, este simples projeto foi uma espécie de início de um longo percurso de criação, publicação, crítica e interação entre todos os intervenientes no projeto, para que este seja, de facto, globalizador, integrado, significativo e socializador.



A Torre de Babel

Autora – Amélia Vilarinho

Grupo etário 6-14

Disciplina Português Língua Não Materna

Duração Aproximadamente um ano letivo

URL do projeto <https://sites.google.com/site/portugueslingua2/>

Ferramentas usadas Google Sites ; PBworks ; Hot Potatoes; Zunal (Webquest); Myebook; Voxopop; Youtube ; Audacity; Authorstream

Objetivos

Desenvolvimento das seguintes competências:

Competências comunicativas que permitam aos alunos, não só formar frases gramaticalmente corretas, mas principalmente interagir com outros falantes, utilizando atos de fala apropriados para cada situação de comunicação do quotidiano;



Capacidade de compreender e utilizar frases isoladas e expressões frequentes relacionadas com áreas de prioridade imediata;

Capacidade de comunicar em tarefas simples e em rotinas que exigem apenas uma troca de informação simples e direta sobre assuntos que lhe são familiares e habituais.

Capacidade de descrever experiências e eventos, sonhos, esperanças e ambições, bem como expor brevemente razões e justificações para uma opinião ou um projeto;

Competências de uso do nosso vocabulário e a construção de frases, tanto no desempenho de tarefas escritas, como através das nossas intervenções orais;

Competências de comunicação oral, escrita, de leitura e domínio do funcionamento da Língua Portuguesa, enquanto desenvolvem perspetivas de interculturalidade no contexto do meio ambiente em que vivem.

Descrição

“On devrait tous parler la même langue!” – Disse-me um dia Maxime...

Foi assim que surgiu a ideia de lhes contar a história “A Torre de Babel”. Procurei escrevê-la num português simples, adequado a este nível de aprendizagem, com apresentação em Powerpoint.

O objetivo fundamental deste projeto foi levar o aluno à descoberta de si mesmo e do outro, na construção de uma identidade que integra o encontro de várias culturas, onde cada um tem a sua singularidade, é único e tem o seu próprio valor como ser humano.

Desafios superados

O uso das novas Tecnologias de Informação e Comunicação na educação é já uma realidade no Ensino Básico e uma necessidade que se impõe no Ensino do Português L2. Infelizmente, ainda nos deparamos com bastantes dificuldades de equipamento informático em alguns locais onde trabalhamos, como professores de Língua não materna.

Foi graças às potencialidades da Web 2.0 em contexto educativo que consegui concretizar algumas atividades com os meus alunos, em locais onde não tínhamos computador ou acesso à Internet, porque estavam editadas na Web 2.0 e eu só tinha de lhes enviar os links para os seus e-mails.

Recomendações

Todo o trabalho desenvolvido no âmbito da oficina *Materiais Interativos para PL2 na Web 2.0* compreende uma prática pedagógica que vai cada vez mais ao encontro das necessidades educativas das crianças e dos jovens, numa época em que o domínio das novas tecnologias deixou de ser uma rara aptidão individual para se tornar uma natural extensão do eu pessoal e social.



No que respeita ao uso das TIC no Português L2, constitui uma excelente forma de motivação já que nos oferece um leque de materiais colaborativos, construídos pela própria turma, que diversificam e proporcionam um contacto mais dinâmico e ativo com a aprendizagem de uma nova língua podendo ou não ser a da cultura de origem. Os conteúdos são assim explorados de uma forma mais contextualizada, respeitando os ritmos e interesses dos alunos, bem como de cada projeto em desenvolvimento. As possibilidades de aquisição de novas competências comunicativas e de interação com outros falantes, bem como o domínio do funcionamento da Língua torna-se mais eficaz e interativo.

Porque as nossas crianças e os nossos jovens são os grandes utilizadores destas novas tecnologias, não nos podemos alhear destes novos processos de construção do eu. Como adultos, temos que nos implicar; como pais, temos o dever de nos informar e, como professores, temos a obrigação de nos formar.

Reações e resultados

No último dia de aulas jogámos o “Jogo da Forca”, no quadro. A palavra que o Maxime tentou que a turma adivinhasse foi “B A B E L”... e adivinharam!

Esta palavra só havia sido dita no dia da apresentação do powerpoint mas a forma como o projeto se desenvolveu levou a que estes alunos percebessem a importância de falarmos o Português como uma Língua que faz parte da sua cultura de origem.

Mundo dos baús

Autor - José António dos Santos Lapa

Grupo etário 07-11

Disciplina (s) Várias...em português!

Duração Contínuo... sem caducidade!



URL do projeto <https://sites.google.com/site/comtextosvariados/>

Ferramentas usadas Google Sites, Gmail, Blogger, Hot Potatoes, MobileStudy, Wirenode, Voxopop, SurveyMonkey, Podomatic, Audacity, PBworks, Zunal, Zunal.com, Ning, Second Life, Wordle, MindMeister, Mindapp, Skype, ooVoo, Pickjoke, Shrinkpictures ...

Objetivos Descobrir, Explorar, Compreender, Promover, Divulgar, Transformar Mundos, textos e contextos diversificados em língua portuguesa

Descrição

O site *com-textosvariados*, *Mundo dos Baús*, é um espaço de partilha.

A sua configuração atual é o resultado de muitas reformulações, tanto de índole estética como, sobretudo, de índole estrutural. Começou por ser apenas um espaço experimental, mas rapidamente passou a ser encarado como o espaço central de descoberta e divulgação da língua (e/ou em língua) portuguesa. A ele estão associados outros espaços (wikis, blogs) que lhe servem de apoio funcional. No cerne da sua estruturação está a ideia de um grande baú, aberto, de acesso fácil e divertido, onde se podem descobrir imensos segredos. Estes segredos não estão escondidos. A sua descoberta depende da vontade de serem procurados. O grande objetivo do site é motivar essa vontade, utilizando, para isso, várias aplicações da Web 2.0 que possam tornar as pesquisas mais interessantes. Fala de língua portuguesa mas também fala do mundo “em língua portuguesa”.



Desafios superados

As principais dificuldades na criação do site estiveram relacionadas com a aprendizagem da linguagem informática para publicação online e com a definição da ideia central.

Recomendações

Aceder ao site sem restrições e não hesitar em deixar comentários. Contribuir ao máximo para que os baús não ganhem teias de aranha.

Reações e resultados

As participações dos alunos, resolvendo os exercícios e deixando comentários, são as reações que mais contribuem para o “conforto do ego”.

Por outro lado, vários colegas pedem para os ajudar a criar o seu próprio espaço online e questionam sobre como obtive os conhecimentos para criar “Mundo dos baús”.

Saber partilhado

Autor - Joaquim Nogueira de Oliveira

Grupo etário	8-15	
Disciplina (s)	Língua e Cultura Portuguesas no EPE	
Duração	Aproximadamente um ano letivo, começando no ano letivo seguinte...	
URL do projeto	https://sites.google.com/site/saberpartilhado/	
Ferramentas usadas	Google Sites, Google Docs, Gmail, Blogger, PBworks, Youtube, Cmap Tools, Hot Potatoes, Wirenode, Zunal (Webquest), MobileStudy, Wordle, Picasa.	
Objetivos	Colocar à disposição dos alunos lendas e outras narrativas, como motivação para a leitura. Facilitar o acesso a sítios com informação sobre os locais de origem dos alunos ou suas famílias. Motivar os adolescentes para a pesquisa de lendas, contos populares, receitas culinárias ou outros textos da tradição oral ou escrita das suas regiões de origem. Motivar a participação de pais e avós dos alunos na atividade escolar dos jovens. Estimular a atividade de produção escrita dos alunos, quer seja com pequenas narrativas ou com simples comentários. Proporcionar um espaço de publicação dos textos recolhidos ou criados pelos alunos, seus familiares ou terceiros. Facilitar o acesso a exercícios linguísticos e jogos didáticos. Facilitar o acesso a outra informação. Proporcionar aos utilizadores a fruição de música portuguesa de qualidade.	

Descrição

A participação na ação de formação MIPL2.0 – Materiais Interativos para Português L2 na Web 2.0. implicou a criação de um projeto educativo. Importava que fosse exequível e não um mero exercício académico e fátuo... Surgiu, desta forma, a primeira ideia: motivar os alunos de Língua e Cultura Portuguesas no estrangeiro para a leitura e para a escrita em Português – tarefa que apresenta sempre alguma dificuldade. Como fazê-lo?

O conceito inicial foi-se desenvolvendo: fornecer textos pequenos e de leitura fácil e apelativa; facilitar a produção escrita com comentários mais ou menos informais; alargar a escrita à

transcrição de lendas e outros textos da tradição oral ou escrita da região de origem dos alunos; e, finalmente, implicação dos pais e avós na recolha e registo de textos.

Chegado a este ponto, havia que criar um instrumento que fosse de acesso fácil aos alunos e seus familiares. Nasceu assim o *blogue saber-novo*¹.

Porém, o tempo mostrou que uma página web criada para o efeito poderia responder melhor ao que se pretendia, alargando o campo de consulta, facilitando links para outras páginas, proporcionando maior e melhor participação dos utilizadores. Surgiu o *saberpartilhado*², que passou a ser a base de todo o projeto, permitindo aceder a um conjunto de outros meios. Para além da página inicial, o *saberpartilhado* tem cinco subpáginas:

1. **Biblioteca: lendas da nossa terra** – com *link* para o *blogue*, que é um repositório de lendas dos locais de origem dos alunos; também tem uma ligação a uma página com muitas outras lendas e ao programa Ler+.
2. **Escritório: conta aqui** – remete para a *pbworks* **saberemgrupo**,³ destinada a publicar as lendas, receitas culinárias e outros textos recolhidos ou produzidos pelos alunos e seus familiares; aqui também se podem realizar algumas “batatinhas”, do programa *Hot Potatoes*.
3. **Receitas culinárias** – tema que cativa sempre um ou outro adolescente e seus familiares; é possível fazer, a partir daqui, uma incursão a páginas de gastronomia.
4. **Sala de jogos** – com *links* para vários jogos didáticos, com destaque para os do Instituto Camões.
5. **Auditório** – graças ao *Youtube*, é possível encaminhar os adolescentes para música portuguesa de qualidade, sem desprimor de muitos outros autores/músicos que podiam e mereciam estar presentes na escolha.

O *saberpartilhado* permite ainda auscultar o grau de participação e satisfação dos utilizadores através de um inquérito (*wirenode*).⁴

Desafios superados

O primeiro foi a superação pessoal: acreditar que, partindo de um conceito relativamente simples, era possível criar um projeto consequente e exequível, utilizando tecnologias que pareciam muitas complexas.

O segundo foi acreditar que os alunos do EPE adeririam ao projeto: a maioria, interessa-se moderadamente pelo Português, apesar de ser a língua da família. Os alunos frequentam os cursos do EPE em condições difíceis e pouco apelativas. E é uma língua de imigração...

O terceiro consistiu em aplicar os conhecimentos adquiridos na ação de formação “MIPL2.0 – Materiais Interativos para Português L2 na Web 2.0” na construção das ferramentas mais apropriadas para os fins em vista.

Como diria um conhecido e proeminente político americano:

Recomendações

¹ <http://saber-novo.blogspot.com>

² <https://sites.google.com/site/saberpartilhado/>

³ <http://saberemgrupo.pbworks.com>

⁴ <http://saber.wirenode.mobi/>

Estes projetos, como acima se disse, não podem ser meros exercícios acadêmicos. Por isso, é importante a escolha de um tema que tenha interesse para os alunos. Seguir-se-ão todas as etapas até se chegar ao produto final.

O que for apresentado aos alunos terá que ser suficiente apelativo: neste domínio, os jogos didáticos, nomeadamente as Hot Potatoes, desempenham um papel motivador. Os alunos resolvem os exercícios como um qualquer jogo e recebem logo o feedback. Gera-se mesmo uma certa competição, cada um tentando superar-se e superar os seus concorrentes.

As Hot Potatoes têm mais vantagens: podem ser usadas sem ligação à rede e são elaboradas com graus de dificuldade variável, conforme os níveis de proficiência dos destinatários.

Como os alunos não têm computadores na sala de aula – quando muito, têm o do professor –, só podem consultar e participar em casa na página web que lhes é destinada. Por este motivo, têm dificuldades acrescidas: nem sempre sabem usar os equipamentos de que dispõem; não têm quem os oriente e lhes resolva os problemas que surgem; em caso de dúvida, terão que a pôr por email ao professor ou aguardar uma semana para obter a resposta de que necessitam. Por isso, os materiais que forem propostos aos alunos têm que ser bem claros e inequívocos.



Reações e resultados

Foi necessária alguma persistência para conseguir despertar a curiosidade dos alunos.

Os mais novos – 8-9/10 anos – interessaram-se principalmente pelos jogos didáticos que lhes foram propostos.

No grupo dos 10-12 anos, houve alguma expectativa: os alunos, depois de terem recebido o endereço da página, por email, foram ver e explorar o conteúdo. Alguns informaram, via wírenode, que tinham gostado. Começam a chegar os primeiros trabalhos para publicação. Este grupo etário também aprecia os jogos didáticos.

Os mais velhos – 13-15 anos – não demonstraram qualquer interesse, ressalvando casos isolados: preferem a internet para ouvir e ver a música da sua escolha pessoal e a participação nas redes sociais sobre temas que nada têm a ver com os objetivos que nos/lhes propusemos. Para remediar esta apatia inicial, o caminho a seguir parece ser levar os pais e os avós a partilharem os seus conhecimentos ou vivências e estimular a autoestima dos adolescentes com a publicação dos seus textos.

Lenda “A Bela Melusine”

Autora - Sílvia Andreia Sampaio Vilela

Grupo etário	10-12
Disciplina (s)	História
Duração	5 semanas
URL do projeto	http://www.myebook.com/index.php?option=ebook&id=38454
Ferramentas usadas	Myebook, Audacity, Voxopop, Blogger, Gogle Sites, PBworks e Hot Potatoes

Objetivos

Reforçar novas abordagens pedagógicas;
 Introduzir as ferramentas da Web 2.0 no contexto de sala de aula;
 Demonstrar a importância da Web 2.0 no processo de ensino – aprendizagem;
 Fomentar o contacto com algumas ferramentas da Web 2.0;
 Encorajar os alunos ao desenvolvimento de um trabalho de qualidade;
 Proporcionar aprendizagens significativas;
 Desenvolver o seu papel de ator responsável e interveniente;
 Potenciar a criatividade, a imaginação e a autonomia dos alunos;
 Permitir o trabalho colaborativo;
 Desenvolver o sentido crítico dos alunos em relação ao seu trabalho e ao trabalho dos colegas;
 Aprofundar as competências de leitura e escrita;
 Desenvolver a capacidade de comunicar e exprimir as suas opiniões publicamente.



Descrição

Como professora em regime de ensino integrado no Luxemburgo planifico de acordo com os conteúdos programados pelo professor titular dos alunos. Ao lecionar o tema "A Idade Média" com os alunos 6º ano, na disciplina de História, habitualmente conto a lenda "A bela Melusine", bem conhecida dos luxemburgueses, que está relacionada com a construção do castelo no rochedo do Bock e com a formação da cidade de Luxemburgo.

Recorrendo às aprendizagens adquiridas ao longo da formação, considerei pertinente recriá-la e adaptá-la, utilizando as ferramentas da Web 2.0. Por outro lado, pensei neste projeto como uma forma de implementar as estratégias diversificadas com os alunos e promover

competências noutras vertentes e domínios. Em primeiro lugar, os alunos tomaram conhecimento da atividade proposta e os objetivos pensados para a realização da mesma. Nas aulas seguintes, exploraram, livremente, vários sites, procurando responder ao desafio lançado.

Depois de escolhida a versão, começaram a elaborar os desenhos, que depois de terminados foram digitalizados e inseridos, ordenadamente, na ferramenta Myebook. Colocadas as imagens, os alunos escreveram a história para depois procederem à gravação da mesma utilizando o programa Voxopop, colocado no projeto através do Audacity.

A gravação oral da história foi pensada para as crianças que ainda não sabem ler ou que têm mais dificuldades na leitura, pois assim, podem visualizar as imagens e ouvir a história ao mesmo tempo.

Para finalizar o projeto, os alunos realizaram exercícios no Hot Potatoes. Depois de concluído, o projeto foi colocado no blogue, no PBworks e no Google Sites.

Desafios superados

Quando me inscrevi nesta formação, fi-lo com o propósito de conhecer as potencialidades das ferramentas da Web 2.0 e aprender a trabalhar com elas, para depois implementá-las na sala de aula e, consequentemente, enriquecer e dinamizar a minha prática pedagógica.

A minha participação nesta oficina possibilitou-me desenvolver novos métodos de trabalhos com os meus alunos, através da adoção de novas estratégias no processo de ensino-aprendizagem, permitiu-me interagir e colaborar dinamicamente com outras pessoas, criando assim, aulas dinâmicas e inovadoras, permitindo a realização de trabalhos fantásticos, criados autonomamente pelos alunos, de forma muito criativa.

Recomendações

Quando falamos em educação escolar, penso que já não faz sentido falar de aprendizagem sem recorrer às tecnologias de informação e comunicação, onde a internet deixa de ser um mero espaço para aceder e para procurar informação, mas onde vai construindo aprendizagens mais consistentes, através da partilha, interação e colaboração com outras pessoas.

Na elaboração do meu projeto, gostei muito de trabalhar com a ferramenta *Myebook*, que na minha opinião, se revelou uma excelente ferramenta de publicação online, aliando a imagem ao texto.

O Hot Potatoes também é um programa fantástico para construir vários exercícios: testes de escolha múltipla, respostas simples, exercícios de correspondência e de preenchimento de espaços (lacunas) e palavras cruzadas, com recurso a documentos de apoio, imagens, áudio e vídeo.

Em suma, são ferramentas que eu recomendo para trabalhar com os alunos dentro e fora do contexto de sala de aula.

Reações e resultados

Quando propus aos alunos a realização deste projeto, só o facto de saberem que iríamos trabalhar no computador e publicar o trabalho online, logo os motivou para a elaboração da tarefa proposta.



Assim sendo, considero que os alunos responderam com muita eficácia e rigor aos critérios definidos, mostraram empenho, imaginação e criatividade na elaboração das imagens e evidenciaram cuidado na edição e apresentação da informação oral e escrita.

Mostraram um grande sentido de responsabilidade, sempre preocupados em produzir um trabalho de qualidade, talvez porque sabiam que ao ser publicado online seria visto e ouvido por muitas pessoas.

Quando visualizaram o trabalho produzido por eles no computador, ficaram completamente fascinados e entusiasmadíssimos para mostrar a sua “obra” aos colegas e familiares.

Palavras a brincar

Autora – Marla Andrade

Grupo etário	10-16	
Disciplina (s)	Língua e Cultura Portuguesas (EPE)	
Duração	Um ou dois meses	
URL do projeto	http://palavrasabrincar.webnode.pt/	
Ferramentas usadas	Webnode, Superstickies, Voki, Imagechef, Slide, Wordle, Cmap Tools, Mobile Study e Calaméo	
Objetivos	Criar um espaço de aprendizagem colaborativa e de interação dinâmica entre a comunidade educativa; Estimular o interesse dos alunos pela escrita criativa; Despertar, desenvolver e valorizar o prazer da escrita e da leitura; Motivar os alunos para uma aprendizagem da Língua Portuguesa mais motivadora e interativa através da utilização de ferramentas Web 2.0; Aproximar os alunos das novas tecnologias em contexto educativo; Estimular uma aprendizagem autónoma através das novas tecnologias; Promover uma construção colectiva de saberes.	

Descrição

Porque a escrita (espontânea) é fundamental na formação pessoal e porque “escrever é uma forma maravilhosa de fazermos sentido da vida” (John Cheever), surge este projeto para promover hábitos de escrita que podem operar milagres na vida dos jovens: melhorar a comunicação interpessoal, mudar a visão do mundo, ser mais livre e encontrar um lugar no mundo.

O projeto “Palavras a Brincar” é uma oficina de escrita criativa desenvolvida para os cursos de Língua e Cultura Portuguesas de Osnabrück. Pareceu-me pertinente utilizar os conhecimentos adquiridos sobre a Web 2.0 nesta formação na criação de uma oficina de escrita criativa online que seja efetivamente uma atividade interativa e colaborativa. Posteriormente, este projeto será um espaço de partilha mais abrangente com outras atividades de escrita, momentos de leitura e não só.

Desafios superados

O principal desafio foi motivar os alunos para atividades de escrita. As crianças e os jovens nem sempre veem a escrita como uma atividade interessante e preferem nitidamente outras

atividades menos trabalhosas e mais divertidas. Além disso, alguns alunos têm pouco contacto com a língua portuguesa e sentiram muitas dificuldades na produção escrita, sobretudo em atividades individuais, apenas superadas com o apoio da professora.

Outro grande desafio foi a criação do espaço online, adequando-o à faixa etária dos alunos e aos objetivos definidos para a oficina de escrita criativa. Constituiu ainda um grande desafio à exploração de diversas ferramentas da Web 2.0 e à seleção daquelas que melhor se adequavam a atividades de escrita criativa e apresentavam a capacidade de tornar a oficina online num espaço agradável, apelativo e motivador.

Recomendações

Para um projeto de escrita criativa (online), é essencial adequar as atividades de escrita criativa ao público-alvo, apresentar diversas técnicas de escrita criativa, acompanhar os alunos nessas atividades de escrita e certificar-se de que estão a cumprir os objetivos de cada atividade, sem fugir ao tema. Importa ainda auxiliar os alunos na redação dos trabalhos e acompanhá-los na procura de vocabulário e na correção de erros ortográficos, de sintaxe, etc. . Recomendo a todos os colegas que ainda não tenham um contacto muito próximo com as tecnologias e que ainda não conheçam as potencialidades da Web a experimentar este mundo maravilhoso que pode efetuar grandes transformações na sala de aula e potenciar novas e diversas aprendizagens, quer junto do professor, quer junto do aluno.

Reações e resultados

Os resultados da oficina de escrita criativa foram simplesmente surpreendentes. Fiquei maravilhada com a criatividade, as ideias e a capacidade de escrita de alguns alunos. Por sua vez, os alunos sentiram-se valorizados, muito satisfeitos com os seus trabalhos e com a sensação de que fizeram algo de especial e diferente nas aulas de Língua e Cultura Portuguesas. Para os alunos, este projeto foi extremamente motivante e constituiu uma forma de aprender e melhorar os conhecimentos de Língua Portuguesa de forma divertida.

Esta oficina online deu um contributo muito significativo ao processo de ensino-aprendizagem nos meus cursos e constituiu uma atividade inédita de motivação e de promoção dos cursos, ao aumentar o interesse e a participação dos alunos nesta oficina e um claro interesse em futuras atividades interativas.

A Páscoa: dois acrónimos

Passarinhos
Amêndoas
Sol
Coelho
Ovos
Amor

Fabienne e Joana (5º ano)

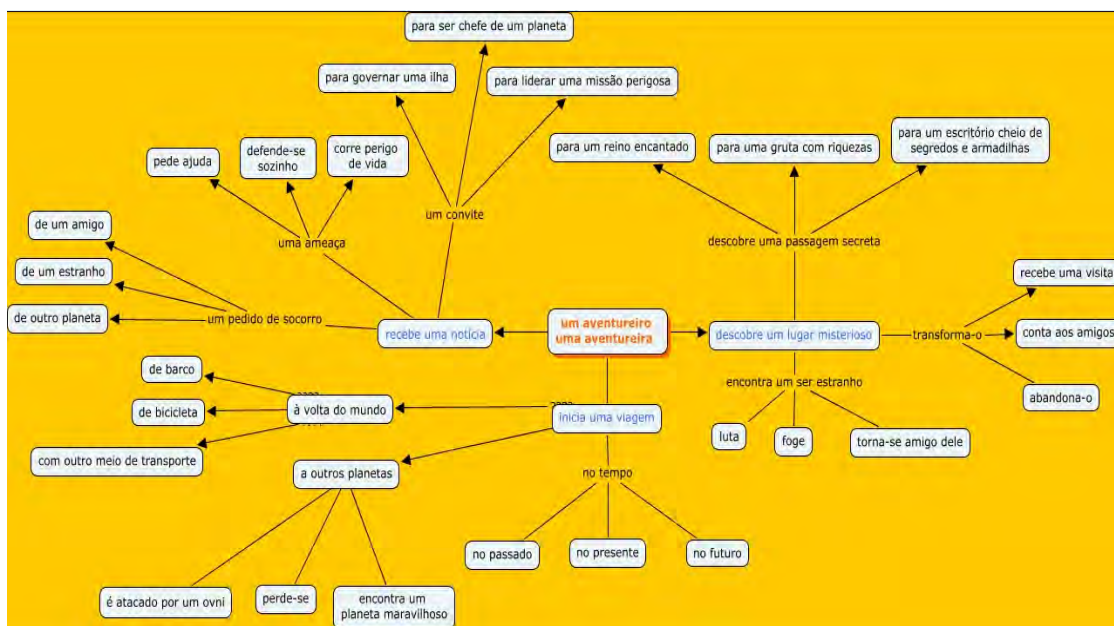


Palavras
Amendoadas
Sinceras
Calorosas
Orgulhosas
Amorosas

Micaela e Laura (5º ano)



Mapa de histórias utilizado na oficina de histórias (baseado num mapa do livro “70 + 7 Propostas de Escrita Lúdica” da Porto Editora).



LCP Bremen Bremerhaven

Autora – Teresa Barreiros

Grupo etário	10 -19 anos; restante público: até aos 99	
Disciplina (s)	Língua e Cultura Portuguesas - EPE	
Duração	Wikis: um ano letivo; restantes espaços (regularmente atualizados) servirão de suporte a vários anos letivos	
URL do projecto	https://sites.google.com/site/lcpbremenbremerhaven/	
Ferramentas usadas	Várias aplicações Google (Docs; Calendar; Talk; Scholar; Maps, Sites ...); Blogger; PBworks; Wikispaces; Meebo; Wirenode; Slideshow; Flickr; Twitter; Hotpotatoes; Bubbl.us; Zunal; Wordle; Wikipedia; Mobilestudy; Prezi; Scribd; Wiggio; Pixton; Image Chef; Wall Wisher; Corkboard; Voki; Youtube; Audacity; Cartoonize.net;...	
Objetivos	Criar espaços virtuais mediadores no processo de construção do conhecimento; Incentivar o desenvolvimento da aprendizagem colaborativa; Promover a utilização da internet como instrumento pedagógico; Promover o contacto com ferramentas Web 2.0 com potencial educativo; Fomentar a criação, recolha, organização e partilha de conteúdos; Estimular a interação social e a aprendizagem; Facilitar o processo de comunicação e de interação; Desenvolver competências, metodologias e abordagens inovadoras; Conduzir os alunos pelos caminhos do conhecimento e da construção do próprio saber de forma autónoma; Dinamizar o processo de ensino aprendizagem aproximando todos os elementos envolvidos sem barreiras espaço-temporais; Disponibilizar informação referente aos cursos de LCP de Bremen e Bremerhaven; Disponibilizar informação referente à língua e cultura portuguesas e à educação em geral; Motivar alunos e encarregados de educação para a aprendizagem do Português; Desenvolver a intercolaboração entre alunos de diferentes cursos de LCP, através de tarefas comuns.	

Descrição

Este projeto serve essencialmente para envolver os “digital natives” de forma mais ativa e entusiástica nas tarefas propostas, promovendo o seu interesse pelo conhecimento, curiosidade, concentração através deste “mundo tecnológico” evidentemente mais apelativo, motivador e ao mesmo tempo lúdico e serve simultaneamente de complemento e prolongamento às atividades feitas na aula. Para além de disponibilizar informações relativas aos cursos de LCP Bremen e Bremerhaven, compreende vários espaços dinâmicos e interativos reunidos em <https://sites.google.com/site/lcpbremenbremerhaven> :

- Duas wikis, uma no Wikispaces e outra no PBworks (dedicadas aos cursos de LCP Bremen e Bremerhaven) para desenvolver e incentivar o ensino-aprendizagem cooperativo, desenvolver projetos de pesquisa multimédia, criar e-portfolios e informar alunos, pais e encarregados de educação;

- Um blogue no Blogger para a criação de um jornal da atividade escolar com sala de conversação, tornando os alunos coautores (agentes contributivos de informação);

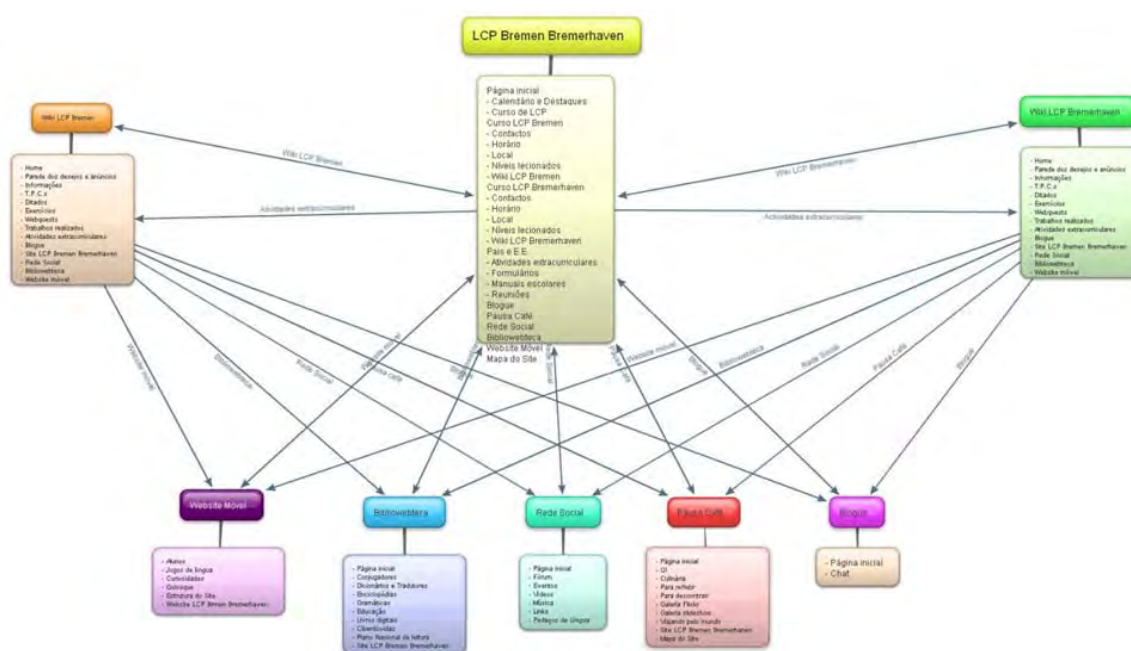
- Um espaço no Google sites para descontrair e relaxar;

- Uma rede social no Grouply para promover a língua e cultura lusófonas;

- Uma bibliowebteca no Google Sites onde se poderá aceder a conjugadores, dicionários e tradutores, enciclopédias, gramáticas, livros digitais, etc...;

- Uma página idealizada para dispositivos móveis com a ferramenta Wirenode, que serve de mais um suporte de acesso a diferentes tipos de informação e dá a possibilidade de ligação ao site lcpbremenbremerhaven.

Toda esta pequena plataforma funciona como uma base/ponte de aproximação e envolvimento para colmatar a distância física entre professora e alunos nos restantes 6 dias da semana.



Para uma melhor perceção deste projeto, poder-se-á analisar o seguinte mapa conceptual:

<https://bubbl.us/?h=90701/120172/59xki8iACdZMg>

Desafios superados

Desde há já algum tempo que sentia a necessidade de criar um espaço virtual destinado aos cursos de língua e cultura portuguesas que leciono, de forma a desenvolver um espírito pedagógico criativo, fomentar o desenvolvimento de metodologias e aprendizagens inovadoras e promover o desenvolvimento de competências a nível de pesquisa, reflexão,

partilha e colaboração. Este recurso pedagógico seria o suporte ideal (de aproximação) para este tipo de ensino onde os alunos provêm de escolas e sistemas educativos diferentes, zonas dispersas e apresentam conhecimentos de língua e cultura díspares. Reconheço humildemente que me faltavam bases e suporte técnico para avançar com este projeto mas a força que me impelia para a criação destes espaços sempre foi mais forte.

Foi então que no âmbito da oficina *MIPL 2.0: Materiais Interativos para Português L2 na Web 2.0*, que decorreu inteiramente a distância através da plataforma de aprendizagem do Instituto Camões, comecei a “alargar” os horizontes e entrei no carril em direção a uma aprendizagem indubitavelmente mais estimulante e inovadora, um admirável mundo novo. Os espaços digitais foram, entretanto, criados e posteriormente vi-me na necessidade de criar outros espaços de suporte. Este primeiro passo foi superado mas o desafio continua, conforme lembrou a tutora as palavras de São Francisco de Assis “Comece por fazer o necessário, depois o que é possível, de repente estará a fazer o impossível”.

Recomendações

A constante necessidade e desejo de criar situações de aprendizagem mais eficientes, exige constantes mudanças pedagógicas. Tal, só se consegue com muito esforço: a errar, a experienciar, a reformular e a tentar de novo. Ora, nunca como agora, graças aos progressos tecnológicos, se encontrou ao nosso alcance tanta ferramenta inovadora passível de ser utilizada no processo de ensino e aprendizagem. Nesse sentido recomendo veemente a frequência desta oficina, através da plataforma de aprendizagem do Instituto Camões. Esta plataforma é um excelente espaço de aprendizagem, partilha, transparência e inteligência coletiva no que respeita às competências pedagógicas e técnicas de desenvolvimento de materiais pedagógicos interativos através das ferramentas da Web 2.0.

Pelas vantagens que apresenta, recomendo a qualquer professor que se encontre neste sistema de ensino, a construção de um projeto semelhante.

Reações e resultados

Este projeto está a ser muito bem aceite pelo feedback positivo e empenho de toda a comunidade escolar. Considero estar a alcançar os objetivos propostos, para minha grande satisfação.

Escola Portuguesa JURA

Autora - Ana Paula Costa da Silva Duarte

Grupo etário 11-16

Disciplina (s) Língua e Cultura Portuguesas

Duração Anual



URL do projeto <https://sites.google.com/site/escolaportuguesajura/>

Ferramentas usadas Google Sites, Blogger, Wordle, Cbox, PBworks, Mobile Study, Youtube, Podomatic, Hotpotatoes, Zunal (Webquests).

Objetivos

Criar uma rede de comunicação que aproxime todos os alunos aos quais leciono e que se encontram em escolas e localidades diferentes. Será um espaço de contacto entre todos.

Apresentar um recurso suplementar que estimule o aprofundamento do que foi trabalhado na aula e que seja próximo dos hábitos e gostos dos alunos. Pretende-se possibilitar, assim, um meio de trabalho motivador que envolva os alunos em atividades múltiplas, individuais ou interativas.

Criar uma plataforma para exposição dos trabalhos realizados ao longo do ano letivo ou concursos que se realizem entre escolas/turmas.

Descrição

Sendo professora de alunos luso-descendentes, do 5º ao 9º anos de escolaridade, que habitam em localidades por vezes distantes, senti a necessidade, por vários motivos, de os aproximar. Assim, comecei a sonhar com um projeto que envolvesse os meus alunos das várias escolas, neste caso, na região do JURA, Suíça, através do Google Sites (<https://sites.google.com/site/escolaportuguesajura/home>), em atividades múltiplas, individuais ou interativas. O meu projeto seria, assim, elaborar uma rede de comunicação e trabalho entre todos os alunos, assumindo, também, o compromisso de o manter atualizado e funcional ao longo de cada ano letivo.

Pelas características próprias dos meios físicos e sociais deste tipo de ensino da Língua e Cultura Portuguesas, penso que seria útil criar um espaço que os aproximasse, que lhes possibilitasse o contacto uns com os outros e que os jovens tomassem consciência de que não são os únicos a frequentarem este tipo de cursos, mas que pertencem a uma comunidade própria, singular e com valor.

Este recurso será utilizado sobretudo fora da sala de aula, visto não termos acesso, nem a computadores, nem à Internet. Será encarado como um recurso suplementar de estímulo à repetição, aprofundamento do que foi dado na aula, à realização de tarefas, colaborativas ou não

(cf.

Google

Site:

Web

Quests:

<http://www.zunal.com/webquest.php?w=82556>), à exposição de alguns trabalhos de projeto elaborados ao longo do ano letivo, lugar privilegiado e focalizado na investigação de temas explorados na escola, através de links sugeridos ou não pela professora.

Considerando que os encarregados de educação e todos os colegas relacionados com o ensino são agentes importantíssimos para o bom desenrolar de todo o processo educativo, não quis deixar de proporcionar um espaço, através do Google Sites e dos comentários aí existentes, de poderem exprimir as suas opiniões, dúvidas, sugestões.

Permitam-me ainda lembrar que este Site, criado por mim e ao qual todos têm acesso, necessita ser ainda melhorado e aperfeiçoado.

Desafios superados

Começou por ser, sobretudo, um desafio pessoal, isto é, uma luta contra a minha própria apreensão e dúvidas em relação ao mundo tecnológico em geral. Numa segunda fase, procurei refletir sobre dois aspetos que me preocuparam perante a proposta da realização de um projeto para a Língua e Cultura Portuguesas: de entre as várias necessidades existentes, qual a lacuna que eu gostaria de colmatar; em segundo lugar, qual a melhor ferramenta, dentro dos meus conhecimentos reduzidos da tecnologia, que me ajudaria a alcançar o meu objetivo.

Depois de ter respondido aos dois aspetos anteriores, preocupei-me em motivar os alunos para a cooperação na realização deste projeto, apresentando-lhes os objetivos, as vantagens e alguns problemas. Lentamente fui descobrindo as dificuldades técnicas ou outras na aplicação prática e na operacionalização do projeto. Tentei encontrar respostas, quer através da tutora, quer através de pessoas próximas.

Chamo ainda a atenção para o facto de ter sido necessário procurar alternativas para atingir um equilíbrio entre os alunos que tinham acesso a esta tecnologia e aqueles que simplesmente ainda não a utilizavam. Depois destes obstáculos gradualmente ultrapassados, surgiu o projeto “Escola Portuguesa JURA” do qual me orgulho, já que é o próprio espelho da evolução que eu, como professora, sofri.

Recomendações

Modestamente, permitam-me dizer que, dever-se-á ter sempre em mente, no momento da aplicação de um tal projeto, dos seguintes aspetos:

- nunca nos esquecermos do objetivo inicial do projeto;
- manter um ritmo de trabalho recorrendo periodicamente ao projeto para que se crie uma habitação e os objetivos previstos não esmoreçam;
- mantermo-nos atualizados e informados minimamente, em termos de meios de comunicação, para conseguirmos darmos algum apoio técnico aos problemas que os alunos nos vão colocando, caso contrário, as dificuldades não resolvidas poderão originar a desmotivação e o desânimo;
- não nos deixarmos facilmente abater com os variados problemas que recorrentemente nos advêm da realização deste tipo de projeto;
- não nos intimidarmos pela inexistência de condições ideais para a realização do projeto e arranjar tarefas alternativas, mais tradicionais, para aqueles alunos que não têm acesso ao computador ou Internet.

Reações e resultados

Baseando-me apenas nas opiniões dos alunos e nos feedback que iam apresentado ao longo das semanas, posso afirmar que eles reagiram imediatamente com entusiasmo. Ficaram admirados, pelo facto de, pela primeira vez, a professora apresentar tarefas através da Internet e do computador. Manifestaram a sua preferência por este tipo de instrumento de trabalho.

Por altura da apresentação de um projeto de investigação (cf. WebQuests) e que incluía um concurso entre escolas entretanto lançado, os alunos mostraram grande empenho com o intuito de saírem vencedores deste desafio.

No entanto, devo dizer ainda que, para eles, não era uma novidade absoluta, já que contactam com este método de trabalho e com estas ferramentas no dia-a-dia da escola suíça.

Para aqueles que não tiveram acesso à Internet, o desapontamento foi visível.

Portefólio de Português Interativo

Autora - Paula Cristina do Aído Almeida

Grupo etário 12-18

Disciplina (s) Português

Duração Aproximadamente um ano letivo

URL do projeto <http://port-ada.blogspot.com/>
<https://sites.google.com/site/portadadeportugues/>



Ferramentas usadas Blogger, Google Sites, Groups Google, Google Docs, MobileStudy, Slideshare, Wordle, Hot Potatoes, Zunal (Webquest), WebPicasa, Wikispaces, Scribd, Youtube, scriblink, Zoomerang, Survey Monkey ...

Objetivos

- Explorar as ferramentas Web 2.0;
- Criar ambientes virtuais de aprendizagem;
- Construir materiais interativos de LP;
- Estimular os alunos na construção do conhecimento;
- Proporcionar aos alunos atividades para o desenvolvimento das competências de LP.

Descrição

A construção do blogue surgiu com o objetivo de disponibilizar conteúdos interativos do conhecimento explícito da língua (CEL) e da leitura do conto obrigatório *Arroz do Céu*, realizados no MobileStudy, mas também a Webquest que visa um trabalho de projeto com uma obra do programa – *O Cavaleiro da Dinamarca*. Depois, sucederam-se atividades de escrita colaborativa através das Wikis nos formatos Wikispaces e do Google Docs, cujos links / tarefas foram sendo introduzidos no blogue para atividades a realizar na aula ou em casa como complemento, com recurso a outros links úteis ou vídeos. Ainda, outros exercícios do CEL através do programa HotPotatoes que constam no site serviram também os alunos, nas aulas de apoio. Site e blogue vão sendo objeto de atualização e construção permanentes, de acordo com a tipologia de trabalho desenvolvido ao longo dos tempos.

A Língua Portuguesa não é uma disciplina estática, porquanto hoje os modernos meios que as TIC nos proporcionam estimulam professores e alunos a uma interação permanente, potenciadora de aprendizagens em rede, de forma colaborativa. Espaços virtuais como blogues, sites ou wikis, entre muitos outros, são ferramentas importantes para o

Acerca deste site

Projecto de construção de materiais interativos
[Instituto Camões](#)

PorT-ad@
 PorT de Portefólio de Português ad - rum a hiperligações para exploração e aprofundamento da Oralidade e CEL (conhecimento explícito)



desenvolvimento das competências da leitura, da escrita, da oralidade e do conhecimento explícito da língua ao permitirem aos alunos experiências transversais importantes para um bom domínio da língua portuguesa.

Desafios superados

O manuseamento de ferramentas Web 2.0 foi superado com a construção de alguns materiais interativos através do programa HotPotatoes e do MobileStudy, entre outros, que os alunos realizaram nas aulas e em casa. E a criação de espaços virtuais como o site ou o blogue permitiram alojar por um lado e incentivar à interação, por outro, criando espaço também para o feedback.

Recomendações

Para profissionais de ensino sugere-se a formação contínua nas áreas TIC/ ferramentas Web 2.0 a fim da construção eficiente de sequências de aprendizagem mais motivadoras, dinâmicas e interativas. Aos alunos recomenda-se que complementem o seu estudo com recurso a pesquisas dirigidas na Web e ao treino e realização interativa de atividades/ tarefas, com vista a um pleno desenvolvimento de conhecimentos e competências.

Reações e resultados

Boa adesão e feedback da parte dos alunos que manifestaram bastante interesse e curiosidade em participar neste tipo de aprendizagem virtual. Entre os pares, realização de workshops de aprendizagem básica, introdutória às ferramentas Web 2.0 que suscitaram tendências de mudança de práticas.



Nuvens de palavras (Regras de delicadeza)

Autor - Álvaro Oliveira

Grupo etário 12-15

Disciplina (s) Português língua não-materna (B1)

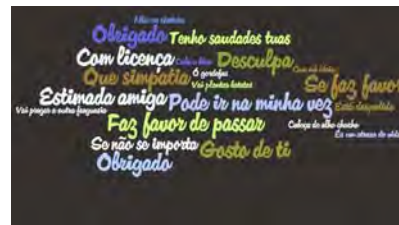
Duração Aproximadamente 2 x 45 mn

URL do projeto <http://musalusagenebrina.blogspot.com/>

Ferramentas usadas Wordle, Paint, Blogger

Objetivos

- Desenvolver competências linguísticas, pragmáticas e sociolinguísticas
- Desenvolver nos alunos maior consciência dos efeitos negativos e positivos que podem estar associados ao uso da palavra.
- Promover o contacto e familiaridade com os suportes multimédia e o desenvolvimento de competências digitais.
- Envolver os alunos no processo de criação e publicação de trabalhos e conteúdos seleccionados/produzidos.



Descrição

Numa primeira fase, o professor deverá propor aos alunos a leitura silenciosa do texto e seguidamente uma breve discussão sobre o assunto do mesmo. Depois disso, o professor distribui a leitura do texto em voz alta pelos diferentes alunos, uma forma de os implicar um pouco mais na atividade.

Numa segunda fase, alguns alunos farão o levantamento das palavras cor-de-rosa e outros das palavras cinzentas, distinguindo palavras e expressões de delicadeza, de encorajamento, de elogio, de ternura, e palavras e expressões de crítica e de desapeço, de troça e de má educação.

Com essas palavras e eventualmente outras apresentadas pelos alunos, o professor poderá produzir uma nuvem de palavras ou, então, talvez muito mais interessante, seria envolver os alunos nessa produção / publicação no blogue.

O importante é levar as crianças a tomar consciência dos efeitos positivos e negativos provocados pelo uso da palavra; sublinhar, junto das crianças, as consequências psicológicas que as palavras que proferimos poderão ter sobre a pessoa que as recebe.

Desafios superados:

Um maior investimento dos alunos nas atividades quando lhes é solicitada a participação. A produção de uma nuvem de palavras foi a atividade que mais entusiasmou os alunos.

Recomendações:

A recolha de palavras e expressões “cor de rosa e cinzentas” para além das que se encontram no texto deverá ser valorizada por permitir enriquecer a atividade escolar com a experiência sociolinguística dos alunos nesta matéria.

HSK Português

Autora - Teresa Márcia Cabral Küffer

Grupo etário

Crianças e adolescentes dos 7 aos 19 anos
Encarregados de educação
Comunidade educativa em geral

Disciplina (s)

Língua e Cultura Portuguesas (LCP) no EPE⁵

Duração

Semestral / Anual

URL do projeto

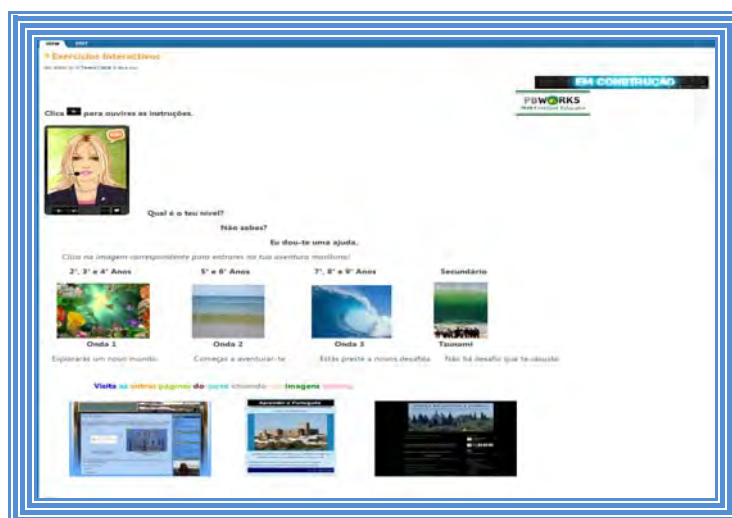
<https://sites.google.com/site/hskportugues>

Ferramentas usadas

Animoto, Blogger, Facebook, Google Docs, Google Sites, Hotpotatoes, Meebo, MyeBook, PBworks, PhotoPeach, Picjoke, Prezi, Skype, Slide280, Spicynodes, Voxopop, Zunal (Webquest), Wirenode, Wordle, YouTube

Objetivos

Promover o ensino/aprendizagem da Língua Portuguesa;
Permitir aos alunos um novo espaço de estudo;
Motivar os alunos a melhorar as suas prestações no processo ensino-aprendizagem;
Acompanhar os conteúdos dados em aula;
Aprofundar os seus conhecimentos em exercícios extraordinários;
Utilizar a internet como fonte, interativa e lúdica, de estudo;
Facultar o estudo colaborativo;



⁵ EPE: abreviatura para Ensino de Português no Estrangeiro.

Descrição

O projeto HSK⁶ Português teve como fundamento a vontade de dotar os alunos de elementos exteriores à aula, promover um maior e variado leque de estudo aos alunos e proporcionar o estudo da língua mais dinâmico, lúdico e centralizado no aluno e no seu progresso.

O website no *Google Sites* pretende atingir sobretudo um público-alvo específico: os encarregados de educação, fornecendo-lhes alguns documentos, informações pertinentes, como por exemplo a calendarização dos cursos, atividades extracurriculares a realizar, e curiosidades afins ligadas ao ensino dos cursos LCP. Trata-se de um sítio mais estático, pois é orientado para uma troca, quase unilateral, de informações. No entanto, de forma a melhorar sempre o espaço visual, há um inquérito sobre o site, bem como um formulário de contacto e a possibilidade de contactar com a professora através de correio-eletrónico. Os restantes públicos não ficaram esquecidos, sendo que esta página é igualmente um espelho do que se passa na sala de aula, pois os alunos têm a possibilidade de publicar trabalhos elaborados em aula. Esta página é, igualmente, a ponte para as outras páginas do curso (*wiki*, sítio móvel, *blogue*).

A *wiki*⁷ é o sítio onde o aluno pode praticar os vários conteúdos das aulas e outros suplementares. Esta foi construída a pensar num local onde os alunos pudessem trabalhar de forma interativa e lúdica. Os exercícios estão estruturados por ciclos, sendo que a cada ciclo corresponde uma imagem ligada ao tema “onda”. Imagens, essas, que representam igualmente a evolução dos desafios apresentados, pelo que têm uma frase de incentivo demonstrativa do grau de dificuldade. Clicando na imagem correspondendo ao nível os alunos terão acesso ao plano geral desse nível. De momento, somente algumas das entradas desse plano dão acesso a outras páginas onde terão exercícios/jogos lúdicos de conhecimentos. Tal como a página do Google Sites, esta *wiki* apresenta uma hiperligação para as restantes páginas do curso.

O blogue foi criado para dar suporte a uma visita de estudo a Lisboa, que se realizou em outubro. Embora com poucos comentários, os alunos utilizaram o *blogue* para se preparar para o que iriam visitar. De forma a contornar no futuro escassos comentários decidi abrir os comentários ao blogue ao público, pois os alunos expressaram dificuldades em fazer comentários caso não tivessem uma morada eletrónica no *Google*.

O sítio móvel tem igualmente ligação aos restantes sítios do curso, para uma melhor compreensão do todo como um conjunto único.

Desafios superados

Creio que o maior desafio no início foi aprender a lidar com as várias ferramentas envolvidas no projeto, superando ao longo da formação do projeto as várias incertezas que daí advinham. Não obstante, essa fase é um mal necessário, pois vai permitir-nos dominar as ferramentas que nos facilitarão a transmissão dos conhecimentos. É importante trabalhar com ferramentas que sejam de facilidade e decodificação fácil no uso quotidiano.

⁶ HSK é a abreviatura para *Heimat Sprache und Kultur* que significa Língua e Cultura Maternas.

⁷ <http://hskportugues.pbworks.com>

No decorrer da elaboração do projeto surgiram dificuldades ora com a colocação de uma fotografia, ora com o tornar público um documento ou ora por o browser não ser o mais indicado. Entretanto, com a ajuda da formadora ou das colegas, era posteriormente superada. Gerir o tempo que temos para este tipo de projetos é uma aventura. A construção de um projeto deste tipo implica uma permanente atualização dos exercícios, das ferramentas utilizadas, logo, creio que não exagero quando na *wiki* coloquei em todas as páginas o símbolo de página em construção. Trata-se de uma obra constante que envolve muita paciência e dedicação.

Recomendações

O meu conselho a todos os que pretendem elaborar algo de semelhante reside nomeadamente em manter a simplicidade dos seus projetos. Muitas vezes tentamos dar passos maiores do que as nossas pernas e os resultados podem ser desastrosos. Recomendo a todos os colegas que mantenham as suas ambições controladas e partam de algo simples e fácil de manter atualizado para, posteriormente, algo mais audaz. É importante ter em mente os objetivos que pretendem colocar em prática e não se desviarem demasiado do essencial.

Iniciar e manter um projeto semelhante pode ser bastante trabalhoso, pois, há que aprender a dominar devidamente as várias ferramentas. No entanto, importante é acima de tudo ter a curiosidade e o interesse em procurar nessas ferramentas a forma de como atingir os objetivos propostos, mantendo a força de vontade e persistência inicial.

Ademais, as instruções para os alunos devem ser claras para que possam trabalhar individualmente e independentemente em casa.

A Internet é uma fonte imensa de materiais. Existem muitos materiais já elaborados por outros colegas, de cujos resultados todos podemos beneficiar. É essencial selecionar devidamente esses materiais e fontes para que o aluno não se perca nessa imensidão de escolha.

Reações e resultados

Os alunos ficaram surpreendidos quando inicialmente lhes mostrei as páginas da disciplina. Gostam dos exercícios que estão colocados e fazem com vontade e interesse os exercícios propostos.

São trocadas impressões em aula sobre os exercícios, dificuldades encontradas na resolução dos mesmos e são produzidas críticas de forma a melhorar a(s) página(s).

Uma vez que as páginas, na sua grande maioria, estão no domínio público na internet, já cheguei a ser abordada pela comunidade em geral através do formulário de contacto na página do Google Sites. Para mim, pessoalmente, foi meritório ter uma resposta positiva do trabalho elaborado, por ter vindo de um público-alvo que não esperava atingir.

É com prazer que continuo a explorar as novas tecnologias ao nosso dispor para as empregar nas páginas criadas para os meus alunos naquilo que eu considero a prioridade máxima como professora de língua portuguesa: a língua portuguesa é uma embaixada e uma vantagem na nossa vida, e todos nós, portugueses, temos a incumbência de a respeitar e a dilatar.

O País da Vontade

Autora – Lurdes Martins

Grupo etário 12-16

Disciplina (s) Língua Portuguesa

Duração Aproximadamente um ano letivo



URL do projeto <https://sites.google.com/site/opaisdavontade/>

Ferramentas usadas Google Sites, Google Docs, Gmail, Myebook, Wordle, Hot Potatoes, Blogger, YouTube, Bubbl.us, Mindomo, Cmap Tools, Flickr, Picasa, ImageChef, Slideshare, SurveyMonkey, ResizR, DailyMotion, Podomatic, Animoto, PhotoPeach, Prezi.

Objetivos

- Promover o contacto com suportes multimédia;
- Fomentar a utilização pedagógica da Internet como instrumento de aprendizagem;
- Promover aprendizagens de âmbito disciplinar, independentemente do espaço físico da escola;
- Permitir a aprendizagem colaborativa;
- Tornar a aprendizagem mais lúdica e motivadora;
- Promover o ensino/aprendizagem da Língua Portuguesa.

Descrição

Este *site* surgiu no âmbito da Oficina de Formação *MIPL 2.0 - Materiais Interativos para Português L2 na Web*, promovida pelo Instituto Camões.

O País da Vontade é um espaço dedicado à Língua Portuguesa e visa suscitar a vontade de aprender e complementar o ensino da e na sala de aula.

A escolha do nome não foi fácil, pois pretendia um título apelativo e que estivesse relacionado com a aprendizagem da Língua Portuguesa. Foi então que me lembrei do excerto do livro *Meu Livro, Meu Amigo!*, de António Botto que costumo fornecer aos meus alunos na aula de apresentação. Nesta aula, comparo o pomar do "país da vontade" à escola, onde, tal como no pomar, tudo deve ter uma vontade para no futuro dar frutos. Assim, resolvi chamar ao meu *site* **O País da Vontade** e gostava que ele fosse mesmo um verdadeiro "sítio" da vontade de aprender.

Estabelecida a comparação entre o *país da vontade*, o *pomar* e a escola, decidi criar dentro deste *país* várias salas tal como numa escola. Deste modo, criei a **Sala de Aula** e dentro desta sala, criei a **Sala Dramática**, a **Sala Narrativa** e a **Sala Poética**, de acordo com os três tipos de textos abordados no terceiro ciclo: **narrativo, poético e dramático**.

Cada uma destas salas está subdividida em três salas referentes a cada ano: 7º, 8º e 9º anos, uma vez que a organização do currículo do ensino básico do terceiro ciclo, no geral, é idêntica nos três anos de escolaridade.

Um dos objetivos que esteve na base da organização deste projeto foi a complementaridade da sala de aula, pois pretendia que este *site* contemplasse um pouco de tudo o que é lecionado numa aula de Língua Portuguesa. Deste modo, além das referidas salas, criei a **Sala de Leitura** destinada - como o próprio nome sugere - à leitura. Aqui, o aluno encontra duas salas: a **Sala de Leitura Online**, com sites para leituras *online*, e a **Sala dos Livros**, onde o discente tem acesso a uma lista de títulos de livros (alguns deles do Plano Nacional de Leitura) e a alguns vídeos que servem de motivação. Esta página tem uma ligação ao meu blogue <http://aprenderptg.blogspot.com/>, no qual os alunos podem fazer comentários sobre os livros que estão a ler. Ainda dentro da Sala de Leitura Online, o aluno encontra alguns contos em formato digital que fazem parte do *Clube Contadores de Histórias*, do projeto *Abrir as portas ao sonho e à reflexão* da Escola Secundária Daniel Faria - Baltar.

No *País da Vontade*, há também a **Sala de Pesquisa** onde o aluno pode aceder à *Biblioteca Digital Mundial*, criada pela Unesco e à *Biblioteca Nacional de Portugal*. O discente encontra ainda uma *Base de Dados de Autores Portugueses*, da responsabilidade da Direção-Geral do Livro e das Bibliotecas, a maior base de dados biobibliográficos de autores portugueses disponível *online*. A Sala de Pesquisa contempla ainda duas salas: a **Sala das Biografias**, dedicada às biografias dos autores estudados e a **Sala dos Dicionários**, onde se pode consultar alguns dicionários *online*.

De forma a contemplar o conhecimento explícito da língua, criei a **Sala Gramatical**. Nesta sala, o aluno encontra recursos relacionados com o estudo da gramática. Esta subdivide-se em duas cujo propósito foi contribuir para que o aluno estabelecesse mais facilmente a distinção entre morfologia e sintaxe: a **Sala Morfológica**, destinada ao estudo das classes de palavras e a **Sala Sintática**, destinada à sintaxe.

De modo a não descurar a Literatura Tradicional, também ela muito importante numa aula de Língua Portuguesa, foi criada a **Sala Tradicional**, dedicada aos contos, às lendas, às fábulas, aos provérbios e às adivinhas.

A **Sala de Trabalhos** destina-se aos alunos. Nesta sala, são colocados alguns trabalhos realizados pelos mesmos.

Tendo em consideração que a parte lúdica da Língua também é muito motivadora e complementa a sua aprendizagem, criei a **Sala Lúdica**. Aqui, o aluno encontra jogos de língua. Este é um lugar de aprendizagem em permanente construção, até porque as ferramentas da *Web 2.0* estão em constante mutação.

Este *site* larval e embrionário no início da formação foi crescendo à medida que tomei contacto com as inúmeras ferramentas da *Web 2.0*. Efetivamente, elas oferecem-nos inúmeras possibilidades. Dentro das diferentes salas, coloquei recursos elaborados com algumas delas.

- Com a ferramenta **Wordle**, que é uma ferramenta que permite construir nuvens de palavras, criei uma nuvem com o vocabulário do teatro. Este é um instrumento magnífico para se utilizar a técnica do *brainstorming* numa sala de aula com os alunos. O efeito visual é surpreendente.
- Com o programa **Hot Potatoes**, criei alguns exercícios interativos: palavras cruzadas, questionários de escolha múltipla, exercícios de correspondência e exercícios de completamento de textos. Este programa permite ainda adicionar vídeos, imagens,

músicas, o que torna os exercícios criados mais motivadores e ricos para os alunos. Para apresentar a biografia de Almeida Garrett, gravei no **Audacity** - um software gratuito que permite fazer gravações - a biografia do autor. De seguida, criei um exercício de completamento de texto no **Jcloze** do **Hot Potatoes** para testar a compreensão dessa audição. Visto que se tratava de um texto com muita informação, resolvi colocar essa gravação no exercício para que o aluno a escutasse à medida que ia resolvendo a tarefa. O mesmo aconteceu com um questionário sobre a história do teatro, construído no **Jquiz**. Apresentei, na sala de aula, um filme criado no **Windows Movie Maker**, subordinado ao tema *Breve História do Teatro*. Depois da visualização deste filme, os alunos realizaram um *quiz* criado no **Jquiz** relacionado com o filme. Como se tratava de muita informação, para os auxiliar, coloquei-o no próprio exercício. Este filme também se encontra na Sala Dramática. Dado que o vídeo era um pouco longo para ser adicionado no *YouTube*, utilizei o *Dailymotion* para o colocar *online*.

- Aquando da abordagem da obra *Falar Verdade a Mentir*, de Almeida Garrett, depois da leitura, da análise e da ida ao teatro assistir à representação da peça, propus aos meus alunos a realização de uma *Webquest* sobre a obra. As tarefas foram apresentadas aos restantes elementos da turma em *Powerpoint*. Ainda na abordagem da peça supracitada e para uma melhor compreensão da mesma, utilizei algumas ferramentas para construir mapas conceptuais como o *Bubbl.us*, o *Mindomo* e o *Cmap Tools*. Assim, esquematizei as *Mentiras de Duarte*, a *Moralidade* e as *Personagens*, de uma forma simples e esclarecedora. Todos estes exercícios estão publicados no meu *site*, na Sala Dramática e na sala 8.
- Com a ferramenta **Myebook**, elaborei um livro digital. Esta ferramenta é muito interessante e permite criar livros digitais fantásticos. A partir da redação das hipotéticas cartas escritas por Hans, criadas nas aulas de Língua Portuguesa pelos alunos de uma turma do oitavo ano, elaborei um livro, utilizando esta ferramenta. Utilizei o programa **Audacity** para gravar as cartas com os meus alunos. Este trabalho encontra-se na Sala de Trabalhos - *Cartas de Hans*. Neste momento, estou a trabalhar *O Diário de Anne Frank* na área curricular não disciplinar de Área de Projeto e criei um *ebook* com a história de Anne para apresentar aos meus alunos. Este *ebook* está publicado na Sala dos Livros.

Estes são apenas alguns dos exemplos.

Desafios superados

Construir um *site* direcionado para a Língua Portuguesa foi um verdadeiro desafio. No início, o *Google Sites* parecia uma ferramenta muito complicada e muito confusa. Senti algumas dificuldades em criar páginas, em inserir imagens e vídeos, em criar links e em estabelecer ligações com outros *sites*. Não obstante, com uma "dose" de vontade, de treino e com um pouco de tempo, tudo isto se tornou bastante simples. Segui alguns tutoriais e a descoberta foi muito aliciante. Depois de ter um certo conhecimento, sinto-me "viciada". Neste momento, enquanto professora de Língua Portuguesa, é com enorme prazer que construo recursos ou seleciono informação pertinente, neste universo da Internet, e os adiciono no *País da Vontade*. Um outro desafio, que por vezes é necessário ultrapassar, tem que ver com a operacionalização na sala de aula. Por vezes, a falta da Internet, na sala de aula, em

determinados momentos condiciona o trabalho do professor. Quando isto acontece, tento solucionar o problema e peço aos meus alunos que consultem o *site* em casa.

Recomendações

Apesar do desenvolvimento das TIC como disciplina curricular e da contínua integração de programas e projetos tecnológicos nas escolas, com a implementação do computador, do *software* educativo e da Internet, tem-se verificado que a sua utilização, em contexto de ensino e aprendizagem, é muitas vezes reduzida, sobretudo no caso da Língua Portuguesa.

O problema prende-se não só com o facto de o professor não se sentir muito à vontade, mas também com a falta de recursos com qualidade e com rigor científico. A nível da Língua Portuguesa, encontramos recursos muitas vezes inexatos ou escritos no Português do Brasil e com erros científicos. Ao descobrir as potencialidades das ferramentas *Web 2.0*, o professor pode começar a criar os seus próprios recursos. O professor pode ser um autor criativo, produzindo e manipulando informação de uma forma mais dinâmica e correta.

As ferramentas da *Web 2.0*, com propósitos específicos não destinados propriamente à educação, têm imensas potencialidades. Algumas delas constituem-se mesmo como verdadeiros complementos à utilização dos recursos tradicionais na sala de aula e, mesmo não sendo concebidas especificamente para a abordagem dos conteúdos específicos das diferentes áreas curriculares, são uma mais-valia. Estou a lembrar-me, por exemplo, das ferramentas para construir mapas conceptuais, como o *Mindomo*, o *Bubbl.us* ou *Cmap Tools*, entre outras, que o professor de Língua Portuguesa pode utilizar, uma vez que apresentam várias potencialidades: servem para planificar (uma atividade, um projeto, um texto...), organizar (ideias, conceitos, separar o acessório do fundamental), sintetizar (um texto, um documento, uma obra de leitura integral...), avaliar (a compreensão e a aquisição de conhecimentos...) etc. Os mapas conceptuais são fundamentais tanto para professores como para alunos. A sua construção implica uma organização dos conhecimentos, o que exige compreensão e criatividade por parte de quem os elabora. Uma vez construídos, permitem uma fácil visualização das relações entre conceitos, o que favorece a compreensão e a revisão/consolidação dos conteúdos.

Considero que os recursos da *Web 2.0* trazem uma dimensão especial ao processo educacional, propiciando a pesquisa, a interação, a construção e a socialização de conhecimentos. São ricos em possibilidades diversificadas pois ampliam, facilitam e agilizam a pesquisa, mediante o recurso de navegação na *Web*.

Neste tipo de projeto, um *site* no *Google sites*, um blogue no *Blogger* ou uma Wiki no *PBworks*, o professor pode disponibilizar aos seus alunos exercícios *online* que os mesmos podem resolver em qualquer lugar e em qualquer momento. Estou a lembrar-me dos exercícios criados no programa **Hot Potatoes**, programa desenvolvido pelo Grupo de Pesquisa e Desenvolvimento do Centro de Informática e Média da Universidade de Victória, Canadá. Este programa possibilita a elaboração de seis tipos básicos de exercícios interativos utilizando páginas da *Web*. Nestes exercícios, podem ser incluídos textos, imagens, vídeos, músicas e *links*. Como são interativos, normalmente são muito motivadores para o aluno e outra vantagem é o facto de estarem sempre disponíveis, possibilitando a sua realização quando o aluno quiser.

No que se refere à Língua Portuguesa, os exercícios criados no *Hot Potatoes* são úteis e muito interessantes tanto para introduzir como para consolidar/avaliar um conteúdo temático, e

podem ser aproveitados para a construção de variadíssimos exercícios: exercícios de vocabulário, classes de palavras, relações entre palavras, funções sintáticas, orações, entre outros.

Uma outra potencialidade é a construção das Webquests. A *Webquest* é uma metodologia que direciona o trabalho de pesquisa através de recursos na Internet. É uma modalidade de ensino e aprendizagem com amplas potencialidades educativas, pois promove a participação, o envolvimento, a autonomia, a criatividade, o desenvolvimento da escrita criativa e das capacidades de pesquisa e essencialmente possibilita ao aluno a construção do seu próprio conhecimento. Ao construí-la, o professor seleciona informação para que o aluno não fique a navegar na Internet sem organização.

Foi com muito entusiasmo que realizei a *Webquest*, que se encontra na Sala Dramática, mais propriamente na sala 8. Esta é uma modalidade que, tanto pela organização desta ferramenta – que exige, por isso, ao professor uma grande disciplina e precisão na sua construção –, como pelo impacto positivo que tem nos alunos, é muito interessante. Com efeito, à “metodologia tradicional” do trabalho de pesquisa em grupo, junta-se o recurso às novas fontes de informação, tão do agrado dos alunos. Estão, pois, no meu entender, reunidos os “ingredientes” necessários para a motivação do grupo-turma. Considero esta metodologia muito importante para a disciplina de Língua Portuguesa.

Reações e resultados

As reações e os resultados são bastante positivos. Este *site* começou a ganhar forma no terceiro período do ano letivo transato. Para saber o que pensavam sobre o *site*, decidi criar um inquérito no **surveymonkey** subordinado ao tema *Como sobrevives no País da Vontade?* O **surveymonkey** é uma ferramenta que permite criar dez questões de forma gratuita e analisar 100 respostas.

As perguntas foram as seguintes:

- Como classificas *O País da Vontade*?
- Consideras *O País da Vontade* um *site* útil para a aprendizagem da Língua Portuguesa?
- Consideras que o *site* tem assuntos do teu interesse?
- Consideras que este *site* contribui para alicerçar o teu método de estudo/trabalho?
- Como classificas o aspeto geral do *site*?
- No que se refere aos estímulos visuais (imagens) consideras que foram bem selecionados e estão de acordo com os conceitos expostos?
- Como classificas a navegação no *site*? Navegas com facilidade?
- Como classificas as diferentes salas?
- Relativamente à sala dramática/sala 8, como classificas os recursos expostos nestas salas?
- Consideras importante ver os teus trabalhos expostos na sala de trabalhos / neste *site*?

Da análise dos gráficos, concluí que a maior parte dos alunos gosta desta ferramenta e considera o *site* Muito Bom. Um outro dado curioso é o facto de os alunos gostarem de ver os seus trabalhos expostos no *site*.

No presente ano letivo, continuo a incrementar o uso desta ferramenta de apoio com os mesmos alunos que agora estão no nono ano de escolaridade. É interessante ouvir as suas

reações. Eles próprios me pedem para colocar recursos no *site*, alguns deles utilizados na sala de aula.

Por último, e em jeito de conclusão, transcrevo aqui alguns dos comentários dos meus alunos: O site “O País da Vontade” é um ótimo instrumento de trabalho, que serve para alicerçar o meu estudo da Língua Portuguesa. Através das diversas Salas e dos diversos conteúdos que cada uma engloba (Sala Dramática, Sala Gramatical, Sala Narrativa e Sala Poética), consigo compreender melhor a matéria que estamos a estudar. Para além disso, lá posso encontrar trabalhos dos alunos, recomendações literárias, jogos da Língua Portuguesa entre muitas outras funcionalidades que, para além de lúdicas, são muito interessantes e educativas. (Vasco Teixeira, nº 23, 9º D)

Relativamente ao conteúdo do site “O País da Vontade”, tenho a dizer que é um meio de estudo muito importante e que sem ele não era tão fácil estudar e compreender o conteúdo das aulas de Língua Portuguesa.

Ao consultar este site, não precisamos de tirar tantos apontamentos e até conseguimos compreender melhor os assuntos abordados nas aulas.

Com este site disponível a todos os alunos, o estudo torna-se muito mais proveitoso e interessante. Em suma, é um site indispensável aos alunos. (Filipe Barbosa, nº10, 9ºA)

Em relação ao site de Língua Portuguesa, criado pela professora, tenho a referir que foi um complemento de estudo muito bem pensado.

É dirigido à disciplina de Língua Portuguesa, mas de uma forma original e um pouco mais descontraída, pois a professora baseou-se na Internet para nos fornecer documentos de estudo, porque hoje em dia são raros os adolescentes que não usam a Internet. Deste modo, compreendemos mais facilmente a disciplina.

O site contém vários ficheiros e dicas essenciais para o meu estudo, é também um site muito bem organizado e com imagens divertidas e originais!

(Rita Alves, Nº19, 9ºD)



Desenho de Helena Monteiro, 9º D



Desenho de Patrícia Barbosa, 9ºD

Língua Portuguesa em Linha

Autora - Carla Lourenço



Grupo etário	11-16
Disciplina (s)	Português como língua materna e não materna
Duração	Fase 0- 1 mês Outubro e novembro: Conceção e início da testagem do site. Familiarização dos alunos relativamente à utilização de conteúdos digitais com fins pedagógicos. Fase I- 2 meses Dezembro e janeiro: Aplicação dos exercícios interativos e regulação do processo. Início de Fevereiro: Avaliação do impacto do projeto e redação das conclusões do mesmo. Fase II- 6 meses Fevereiro- junho: Autorregulação do projeto e continuação da sua implementação.
URL do projeto	https://sites.google.com/site/linguaportuguesaemlinha/home
Ferramentas usadas	Google Sites, Gmail, Cmaps Tools, Prezi, Audacity, Podomatic, Voxopop, PBworks, You Tube, Movie Maker, Hot Potatoes, MindMeister, Wordle, Cmap Tools, Zunal (Webquest), Myebook, MobileStudy, Wirenode, Calaméo, xTimeline, GoAnimate, Glogster, TWT Pool, Jing e Voicethread. Promover uma melhoria das aprendizagens dos alunos através da utilização de ferramentas da Web 2.0.
Objetivos	Desenvolver as capacidades dos alunos ao nível do acesso e da utilização das novas tecnologias da informação, fomentando a criatividade, a resolução de problemas e o espírito de partilha.

Descrição

O projeto que se apresenta constitui-se como uma ferramenta de apoio às aulas de Língua Portuguesa e de Português Língua Não Materna (PLNM).

Este espaço virtual está em permanente construção, reunindo trabalhos efetuados pelos alunos e pela professora.

Os alunos são encorajados a utilizar as ferramentas da Web 2.0 como forma de os motivar para as aprendizagens das áreas curriculares em causa e, conseqüentemente, promover o seu domínio da língua portuguesa.

Metodologia de Trabalho

O presente projeto baseia-se numa metodologia de investigação- ação que se consubstancia numa regulação constante entre os objetivos definidos, as atividades propostas e os resultados obtidos.

Desafios superados

O envolvimento dos alunos nas tarefas propostas e a explicitação das estratégias implementadas para superar as dificuldades encontradas são dois campos estruturantes deste estudo. Assim, tenciona-se efetuar o levantamento das dificuldades emergentes da aplicação deste projeto, dando visibilidade às medidas e às estratégias implementadas para as ultrapassar.

Reações e resultados

Pretende-se avaliar as reações à aplicação deste projeto a dois níveis:

- a) recolhendo a opinião dos alunos envolvidos;
- b) efetuando uma reflexão sobre a refração entre as orientações dadas e efetivamente realizadas pelos alunos, no que se refere à aplicação das diversas ferramentas disponíveis e ao levantamento das possíveis causas a ela associadas diz respeito.

No que concerne aos resultados, far-se-á a medição do impacto do projeto na melhoria das aprendizagens dos alunos e no grau de familiarização destes com ambientes virtuais de aprendizagem, através da aplicação de instrumentos de recolha de dados. Por dificuldades na seleção de um grupo de controlo que apresentasse as mesmas características dos sujeitos do estudo, e uma vez que não é possível controlar todas as variáveis envolvidas, optou-se por fazer o levantamento dos resultados do projeto com base na avaliação efetuada pelos alunos envolvidos e pelo produto final dos seus trabalhos.

É igualmente intenção deste projeto dar visibilidade aos efeitos previsíveis e imprevisíveis decorrentes da utilização de recursos educativos digitais, suscitando a reflexão sobre se os nossos alunos serão efetivamente verdadeiros “nativos digitais” (Prensky, 2001), ou se não se tratará de um falso mito. A fase 0 deste trabalho comprovou, efetivamente, não ser assim tão familiar para os alunos alvo do estudo o acesso à Web 2.0., demonstrando algumas dificuldades inclusivamente na utilização do *email*.

Recomendações

A aplicação de um projeto desta natureza suscita uma reflexão sobre as lógicas de ação subjacentes à prática docente, no que aos aspetos pedagógicos e didáticos diz respeito.

A facilidade na concepção e na publicação de conteúdos recorrendo à Web 2.0 vem revolucionar toda uma tradição na relação dos professores com os materiais auxiliares de ensino, que se circunscrevia, na maior parte das vezes, à utilização do manual escolar. Professores e alunos passam de meros consumidores a autores de conteúdos, pelo que se poderá considerar que as novas tecnologias de informação vêm trazer uma mudança de paradigma educacional.

O presente projeto, longe de auspiciar a grandes fundamentações teóricas, pretende suscitar a reflexão a partir da experiência prática de sala de aula, direcionando-se para aquela que se considera ser a sua questão mobilizadora:

WEB 2.0: uma aprendizagem de futuro ou o futuro da aprendizagem?

Oficina das Histórias

Autor – Ricardo Miranda

Grupo etário 9-18 (Ensino EPE)

Disciplina (s) Português Língua Não Materna /
Português Língua Segunda

Duração Aproximadamente um semestre

URL do projeto <http://oficinadashistorias.pbworks.com/w/page/33018317/P%C3%A1gina-Inicial>

Ferramentas usadas PBworks, YouTube, Slideshare, Voki, Audacity...

Objetivos Os objetivos deste projeto são desenvolver capacidades de produção de textos escritos de modo colaborativo e, simultaneamente, incentivar a participação e interação fora da sala de aula.



Descrição

Este projeto surgiu na sequência da frequência da oficina *online* MIPL 2.0. O projeto é, em si, um *site* criado no *PBWorks*, no qual se irão desenvolver potencialmente vários projetos de escrita colaborativa entre os alunos que frequentam os meus cursos. Aliei a minha curiosidade em relação ao potencial de projetos de escrita criativa ao facto de não ter possibilidade de usar a Internet na sala de aula e criei este site. No primeiro projeto, os alunos irão ver o vídeo *A Maior Flor do Mundo* incorporado no site e posteriormente escrever a história de forma colaborativa.

Desafios superados

O primeiro projeto está na sua fase inicial, mas já se apresentam alguns desafios a serem superados. Como alguns alunos não têm acesso à internet, terá de ser desenvolvido um trabalho paralelo de forma a não ficarem excluídos. Também tendo isso em conta, já procedi ao visionamento do vídeo na sala de aula. Outro elemento que me parece decisivo para o sucesso do projeto prende-se com o apoio dos pais e a destreza e o à-vontade dos alunos e pais em relação à internet.

Recomendações

Para além de indispensável nos dias de hoje e muito mais ainda num futuro próximo de nativos digitais, o uso das novas tecnologias é uma excelente forma de motivar os alunos para a aprendizagem de uma língua estrangeira ou língua segunda. Não possuir salas Web 2.0 é limitativo, mas não um impeditivo para desenvolver projetos fazendo uso das novas tecnologias.

Reações e resultados

As primeiras reações de pais e alunos foram bastante positivas. Já falei com dois encarregados de educação que referiram que os seus educandos estão bastante motivados para participar no projeto, sendo que um dos alunos, como ainda não tinha autorização para edição, já escreveu a história toda em papel.

Palco Luso

Autora – Sílvia Rêgo

Grupo etário 9-18 (Ensino Básico e Secundário EPE)

Disciplina (s) Português Língua não materna

Duração Aproximadamente um ano letivo

URL do projeto <http://sites.google.com/site/palcoluso/>

Ferramentas usadas Google Sites, Gmail, Google Docs, Wordle, Cmap Tools, PBworks, Hot Potatoes, Zunal (Webquest), Wirenode, MobileStudy, Voxopop, Timetoast, Blogger, YouTube, Mindomo, MindApp, Mindmeister, ImageChef, Slideshare, Surveymonkey, Glogster, ResizR, DailyMotion.

Objetivos

- Mergulhar na Web 2.0;
- Explorar exercícios complementares em Língua Portuguesa;
- Promover o contacto com suportes multimédia;
- Fomentar a utilização pedagógica da Internet como instrumento de aprendizagem;
- Promover aprendizagens de âmbito disciplinar, independentemente do espaço físico da escola;
- Permitir a aprendizagem colaborativa;
- Tornar a aprendizagem mais lúdica e motivadora (Ouvir histórias em Português);
- Promover o ensino/aprendizagem da Língua Portuguesa;
- Criar documentos com ferramentas da Web 2.0.

Descrição

“*Palco Luso*” é um sonho concretizado, pois desejava/equacionava a possibilidade de criar/elaborar algo que tornasse visível o trabalho desenvolvido na região de Haute-Savoie. Era um projeto que forjava há algum tempo.

O nome apareceu-me com naturalidade depois de alguns dias a matutar. Tendo uma pequena paixão pelo teatro, sabendo igualmente que a nossa profissão nos expõe constantemente a um público, e sendo a língua portuguesa meio de comunicação e objeto de aprendizagem, nasceu o “*Palco Luso*”.

O projeto final divide-se em diferentes teatros com abundante e diversificada informação.



Teatro Nacional: há um pequeno detalhe sobre o site. Este teatro destina-se à História e Geografia;

Teatro Villaret: aqui há informações gerais;

Teatro Arthur Azevedo: este lugar destina-se à Lusofonia;

Teatro Gil Vicente: este espaço dedica-se à música portuguesa e lusófona;

Teatro Circo: encontram-se aqui alguns jogos tradicionais;

Teatro Rivoli: encaminha para a wiki (PBworks) onde se encontram os diferentes exercícios (Hot Potatoes, webQuest, ...) elaborados ao longo da oficina MIPL 2.0. e também outros que vão sendo acrescentados. Igualmente se encontram jogos (porque também enriquecemos o nosso conhecimento através do lúdico) para os diferentes níveis de aprendizagem, links úteis para trabalhar com ferramentas da Web (por exemplo mapas conceptuais, frisos cronológicos, entre outras ferramentas) e uma agenda.

Além dos teatros acima referidos, no site há ainda, como em qualquer teatro que se respeita:

Boca de cena: onde se pode ler notícias, informações e os diferentes blogs relacionados com o site “Palco Luso”. Também estão algumas revistas virtuais e sites que julgo pertinentes;

Camarins: aqui temos informação sobre os cursos no departamento de Haute-Savoie (escolas e dias de funcionamento);

Bastidores: encontra-se nesta página legislação sobre o Ensino Português no Estrangeiro;

Atores: (em elaboração) está prevista a publicação de fotos dos diferentes intervenientes (diretores, alunos, pais...) e da dinâmica do funcionamento dos diferentes cursos.

Desafios superados

Inicialmente pensei que ia ser relativamente fácil entrar no mundo Web 2.0 mas muito rapidamente (dias após ter iniciado o curso) me apercebi de que os meus conhecimentos sobre a web, afinal, eram mesmo escassos. Rendi-me à evidência deste gigantesco universo. No entanto, o facto de saber que já não ia ser apenas uma marioneta mas sim “atriz” agradou-me imenso. Fazer parte da inteligência coletiva, participar ativamente, trocar, colaborar através das TIC no domínio da Educação e sobretudo do Português L2 motivou-me.

Julgo imprescindível e quase obrigatório mexer, usar e abusar das TIC uma vez que à nossa frente estão “nativos digitais” que vivem mergulhados neste mundo. Para não parecerem “fora de moda” ou “obsoletos”, os professores têm a obrigação de procurar sempre ir além do que um aluno/discente pode querer.

Devo reconhecer que estou seduzida com este “bebé” virtual e é com uma desmedida satisfação e grande entusiasmo que vou recheando o “Palco luso”.

O tempo nunca é suficiente para elaborar/construir novos materiais com as ferramentas que, a toda a hora, vão surgindo. As próximas etapas contemplarão a utilização do Myebook (criar livros) e do Prezi (apresentações mais dinâmicas). Entretanto já suspeito o aparecimento de algo novo que irei “receber” de braços abertos, obviamente.

O tempo é realmente o maior amigo (porque é necessário algum/muito tempo para digerir uma nova ferramenta, descobrir um novo tutorial) e inimigo (pelo facto da minha profissão sugar todo o tempo livre).

Recomendações

Deixar-se levar na “onda” da Web 2.0 com calma.

Há que privilegiar uma organização por parte do docente e uma rigorosa seleção dos conteúdos. A tela proporciona inúmeros caminhos e rapidamente os alunos podem “divagar” e fugir ao pedido. Encontramos alguma falta de rigor nalguns vídeos ou sites. Cabe ao “orientador” ver/aperceber-se das imperfeições ou incorreções.

De modo nenhum, a Internet é a “boia de salvação” do professor. Há escolas onde as tecnologias ainda não chegaram (e lares que não têm acesso à internet) por isso temos de recorrer ao tradicional. Outros estabelecimentos deparam-se com falhas, mas há que tirar o máximo partido das TIC quando funcionam.

Podemos, enquanto docentes, optar por consolidar ou introduzir um tema graças às ferramentas da Web 2.0. É uma forma diferente de abordar um assunto ou de o sintetizar.

Contudo, devemos mesmo “apropriar-nos” deste mundo digital porque cada vez mais os nativos digitais “passeiam” nele (e com ele). Nada de ficar assustado. Há que domesticá-lo e andar de mão dada com ele.

São de referir as potencialidades do programa Hot Potatoes. Tenho de admitir que este programa me encantou plenamente. Depois de algumas experiências, falhanços e reestruturação conseguimos obter, com alguma facilidade, uma grande bateria de exercícios diversificados e de simples execução. O programa oferece extensíssimas possibilidades. Podem ser atividades lúdicas para finalizar um tema ou um estímulo para iniciar/inaugurar um conteúdo ou até um reforço / uma reserva / um auxílio para sistematizar a matéria. Os alunos podem voltar a realizá-los em casa (a repetição nunca é de mais). O facto de se obter o resultado automaticamente permite aos discentes trabalhar ao seu ritmo e de forma autónoma. Para mais, quando encarado com um jogo, eles realizam as atividades sem se darem conta das aquisições.

Quanto à Webquest, foi comparativamente muito mais simples de realizar. Julgo que, quando bem elaborada, o aluno não se perde na internet e as suas numerosas ramificações e focaliza a sua busca. Quanto à apresentação, ela pode ser feita em variados suportes (papel, powerpoint, vídeo, áudio, etc) e a avaliação está claramente explícita o que não deixa dúvidas e não deixa o educando desprevenido.

Reações e resultados

Há uma adesão imediata por parte dos alunos na concretização/realização dos trabalhos (nomeadamente os trabalhos gravados no computador para depois mostrar aos pais). Realmente, os alunos adoraram ver os seus trabalhos expostos /ouvir-se no site.

A ferramenta VOXOPOP foi um sucesso. Os alunos estavam mesmo entusiasmados com o facto de gravar a voz deles. Ouvir o trabalho dos outros colegas, numa espécie de friso, também suscitou um silêncio expectante. Até o aluno mais tímido e reservado entrou na atividade com bastante entusiasmo (e no fim até se orgulhou).

Os próprios pais dos alunos me confessaram que ajudaram os filhos na elaboração dos textos e estavam atentos e curiosos com os exercícios a serem feitos por eles.

Outro facto inegável é que, quando nos dirigimos à sala de informática, há sempre um sorriso nos rostos. Quando trazemos o computador para a sala de aula, este desperta logo o entusiasmo e a curiosidade dos discentes.

Fiz a experiência com alguns alunos com os quizzes sobre a lusofonia e os países lusófonos no telemóvel. Eles foram recetivos e a adesão foi imediata e total. Responderam e comentaram que adoraram a experiência, pedindo para eu repetir, com brevidade. Em nada o m-learning

vem substituir a aprendizagem tradicional. Ele é, sim, sem a menor dúvida, um complemento interessante e não devemos negligenciar este novo método.

Podemos conseguir pequenas vitórias para a divulgação da Língua Portuguesa. Esse é o meu objetivo. Esse é o meu objetivo – cativar os alunos para a Língua de Camões.

Julgo ter criado um espaço do qual me orgulho e que pretendo preservar. Não será apenas um espaço efêmero mas sim um palco para contínuas e numerosas “atuações” e muitas visitas.

Curso Interativo de Língua e Cultura Portuguesa

Autora – Teresa Silva Rosa

Grupo etário A partir dos 12/13 anos

Disciplina (s) Português

Duração 1 ano letivo

URL do projeto <http://www.wix.com/teresarosasilva/cursointerativolcp>
<http://www.wix.com/teresarosasilva/unidade1>



Ferramentas usadas Wix, Google Sites, Gmail, Cmaps Tool , YouTube, Windows Movie Maker, Prezi, Hotpotatoes, Bubbl.us, Wordle, Answergarden, BubbleShare, Animoto, RockYou, Imagechef, Picjoke.net, Fotobabble, ProProfs, ClassMaker, Quibblo, My Podcast, Podomatic, Voice Thread, RoboBraille, TextToSpeech, VoiceMe, Audacity, etc.

Objetivos Curso, em 30 lições, interativo e gratuito, que permite aperfeiçoar os conhecimentos e melhorar a aprendizagem da língua e cultura portuguesa de uma forma autónoma;
Os conteúdos e a estrutura deste curso são desenvolvidos de acordo os pressupostos do QUAREPE (Quadro Europeu de Referência para o Ensino do Português no Estrangeiro), para os níveis A1, A2 e B1;
Este curso poderá ainda ser utilizado como um recurso pedagógico no ensino dos Cursos de Língua e Cultura Portuguesas.

Descrição

Um teste diagnóstico inicial, permitirá a colocação no nível mais apropriado aos conhecimentos dos alunos.

Níveis

Eu sei...

- ...falar e perceber um pouco de português (menos de 75 horas de aulas) A1.1.
- ... fazer perguntas sobre assuntos simples (identidade, origem, família, tempos livres, rotina diária) e responder a estas perguntas (cerca de 75 horas de aprendizagem) A1.2.
- ... fazer perguntas sobre escola, trabalho, tempos livres, viagens, alimentação e bebidas e responder a estas perguntas (cerca de 150 horas de aprendizagem) A2.1.
- ... comunicar em situações de rotina, descrever os meus antecedentes, educação, e condições de vida, e descrever um dia normal da minha vida (cerca de 225 horas de aprendizagem) A2.2.
- ...comunicar em situações de rotina, descrever os meus antecedentes, falar sobre a minha profissão, sobre o que faço nos meus tempos livres, sobre a minha cidade ou sobre o local

onde vivo, sobre as minhas viagens e sobre o que acontece durante as minhas viagens (cerca de 300 horas de aprendizagem) B1.1
 ... expressar-me em quase todas as situações. Falar sobre experiências e acontecimentos, descrever os meus sonhos, esperanças e objetivos, quer a nível oral, quer a nível escrito. (cerca de 400 horas de aprendizagem) B1.2.

RECURSOS UTILIZADOS

ESTRUTURA DO CURSO

	Plano do Curso	Dados de registo	Notas
Níveis de Língua		Progresso	
A1	A1.1. Exercícios		
	A1.1. Teste		
	A1.2. Exercícios		
	A1.2. Teste		
A2	A2.1. Exercícios		
	A2.1. Teste		
	A2.2. Exercícios		
	A2.2. Teste		
B1	B 1.1. Exercícios		
	B1.2. Teste		
	B1.2. Exercícios		
CERTIFICADO	TESTE FINAL		

Readaptação do modelo, estrutura e conteúdos do curso disponibilizado neste endereço:

<http://deutschkurse.dwworld.de/KursPlattform/WebObjects/KursPlattform.woa/wa/UAAuthDA/auth?par=G5n9HnyPUlqm93qsNXWNH45V0>

Recomendações

O projeto final de criação de um Curso Interativo e Gratuito de Língua Portuguesa – (<http://www.wix.com/teresarosasilva/cursointerativolcp>) não se revelou exequível na sua totalidade, no prazo inicial desta oficina, pois para a sua plena consecução seria necessária uma plataforma de armazenamento de maior capacidade (o que não é possível em nenhum dos espaços de criação de sites disponibilizados gratuitamente); tornando-se o seu acesso por parte dos utilizadores demasiado pesado e lento ao tentar utilizar o espaço de um site para cada uma das 30 unidades.

Para que este curso não seja apenas uma duplicação de outros cursos de língua semelhantes, será ainda necessário mais tempo para a elaboração e estruturação correta dos seus conteúdos e uma equipa de professores de língua e cultura portuguesa.

Ensino Secundário

Capítulo 3

Sala de Línguas

Autora – Berta Elias

Grupo etário 15-19

Disciplina (s) Português / Francês

Duração Aproximadamente um ano letivo

URL do projeto

<https://sites.google.com/site/saladaslinguas/>

Ferramentas usadas

Gmail, Google Sites, Google Docs, HotPotatoes, Zunal (Webquests), Blogger, plataforma Moodle e o Youtube.

Objetivos

O principal objetivo deste projeto será promover a utilização das ferramentas Web 2.0 nas aulas de Português/Francês por parte dos estudantes do ensino secundário.

Deste modo, pretendemos incentivar:

- a utilização de diferentes recursos informáticos na aula de Português / Francês;
- a descoberta de diferentes ferramentas da Web 2.0 em contexto educativo.

Descrição

Este projeto denominado Sala de Línguas – Web 2.0 na aula de Português/Francês uma vez que, ao utilizarmos diferentes ferramentas da Web 2.0, temos a intencionalidade de despertar a curiosidade de utilização de recursos do quotidiano dos estudantes do ensino secundário – Sites, Blogues e Redes Sociais (Facebook), entre outros - num contexto de aprendizagem que lhes permita compreender o interesse da sua utilização em situações que não estejam apenas no âmbito das atividades lúdicas.

Com o recurso às ferramentas da Web 2.0 associadas às disciplinas de Português/Francês, pretendemos criar para/com os alunos um espaço onde estes possam partilhar interesses, informações e trabalhos relacionados com os conteúdos didáticos destas disciplinas.

Desafios superados

Compreender e distinguir o significado dos conceitos Web 1.0 e Web 2.0, o que possibilita a utilização de uma quantidade enorme de ferramentas que fazem parte do quotidiano tanto de docentes quanto de aprendentes, como por exemplo os blogues, a plataforma Moodle, o Youtube, o Google, acrescentando-lhes todas as possibilidades de trabalho em sala de aula oferecidas por várias ferramentas (Google Sites, do Google Docs, do HotPotatoes, Zunal (Webquests) e Second Life).



Recomendações

Hoje em dia, com todos os meios que a Internet coloca à disposição dos estudantes que queiram realizar aprendizagem de línguas, há que tirar o melhor partido possível dos recursos da Web 2.0, utilizando-os de um modo seletivo e com bom senso, sem cair em modas ou excessos. Os aprendentes do século XXI consultam mais facilmente a Wikipedia do que a enciclopédia no centro de recursos, consequentemente, há que prepará-los para a melhor e mais adequada utilização destas ferramentas, com espírito crítico em relação aos diferentes conteúdos propostos.

Reações e resultados

As reações dos estudantes têm sido bastante favoráveis à utilização das ferramentas da Web 2.0, propostas através do site “Sala de Línguas”, sendo frequentes as sugestões e mesmo as solicitações relativamente à disponibilização de conteúdos didáticos no âmbito das disciplinas de Português e Francês do ensino secundário.

Naveg@r é preciso!

Autor – José António Batista

Grupo etário Um grupo de alunos do 10.º Ano
Uma turma do 12.º Ano
Professores de diferentes níveis de ensino

Disciplina (s) Português

Duração Aproximadamente um ano letivo

URL do projeto <http://joseantoniobatista1.blogspot.com/>

Ferramentas usadas Superstickies, Audacity, AnswerGarden, Wordle, Tagxedo, Voki, Fotobabble, Wirenode, MobileStudy, HotPotatoes, Zunal (Webquest), Prezi Blogger, Movie Maker

Objetivos

- Incentivar os alunos e professores para a utilização das TIC em contexto educativo;
- Conhecer/explorar ferramentas da Web 2.0;
- Criar/publicar conteúdos diversos;
- Promover o trabalho colaborativo e a partilha de saberes e experiências;
- Contribuir para uma aprendizagem mais estimulante, significativa e inovadora;
- Desenvolver a capacidade de expressão/produção oral e escrita, a literacia digital, a autonomia, o espírito crítico e criativo.

Descrição

No contexto da Sociedade da Informação e do Conhecimento, onde os meios digitais ocupam um lugar preponderante na vida diária dos alunos, é fundamental integrar as Tecnologias da Informação e Comunicação, especialmente as potencialidades da Web 2.0 no processo de ensino e de aprendizagem, no sentido de se abordarem, de forma criativa e inovadora, determinados conteúdos curriculares, mas também desenvolverem competências digitais que são transversais aos currículos, contribuindo, assim, para a promoção de aprendizagens significativas, bem como para a inserção plena dos alunos na sociedade atual.

Neste sentido, o presente projeto abrange o trabalho realizado com os discentes e docentes, pois também eles necessitam de formação, a fim de melhor poderem (re)agir aos desafios do ensino do século XXI, sendo promotores da mudança.

Com o grupo de alunos do 10.º Ano, foi criado e enriquecido um blogue para o concurso nacional *Camões, um poeta genial*.



Numa turma do 12.º Ano, realizaram-se as seguintes atividades referentes ao romance *Memorial do Convento* de José Saramago: elaboração, com a ferramenta AnswerGarden, de um brainstorming, a partir do título do romance; produção de nuvens de palavras para caracterizar algumas personagens, usando-se a ferramenta Wordle; construção de palavras cruzadas, com recurso à ferramenta JCross do programa HotPotatoes; leitura de excertos, aproveitando-se a ferramenta Fotobabble.

No que concerne aos professores, foi dinamizado um Workshop, em dois dias, subordinado à temática “As potencialidades das ferramentas da Web 2.0 no processo de aprendizagem/ensino”, num total de nove horas.

Por fim, foram ainda criados e publicados diversos conteúdos no blogue *Explorando novos rumos...*, que integrou os seguintes itens: Para refletir (pensamentos de personalidades diversas para os alunos expressarem uma opinião ou comentário), Ler para crescer (partilha de leituras e dados biográficos e bibliográficos dos respetivos autores, sítios de e-books gratuitos), Oficina de escrita (sugestões de exercícios para a prática da expressão escrita individual e coletiva), Desafios (proposta de várias tarefas interativas, recorrendo-se ao programa HotPotatoes).

Desafios superados

Após o conhecimento e familiarização com as ferramentas utilizadas, foi fácil contagiar alunos e professores na realização das várias atividades.

A planificação atempada do trabalho a desenvolver permitiu rentabilizar o tempo da melhor forma e cumprir as tarefas estipuladas com sucesso.

Recomendações

Antes de se implementar qualquer ação que implique o uso das ferramentas da Web 2.0 é necessário verificar os equipamentos e condições disponibilizadas pela escola, bem como definir objetivos e propor tarefas exequíveis, pois é preferível começar por se fazer pouco e bem que muito mas sem resultados visíveis.

Reações e resultados

A implementação deste Projeto Educacional em contexto educativo permitiu constatar que as ferramentas tecnológicas têm efetivamente enormes potencialidades, quer dentro quer fora da sala de aula, pois, além de “quebrarem” a rotina, contribuíram para a inovação das práticas pedagógicas, despertando a motivação, o interesse e o empenhamento dos alunos, bem como tornaram o processo de ensino e de aprendizagem mais enriquecedor e adaptado às exigências do novo paradigma de ensino, onde os estudantes puderam desenvolver não só competências específicas das diversas disciplinas, mas também a nível das várias literacias, preparando-os, assim, para o presente e para o futuro.

A comprová-lo estão os trabalhos efetuados com uma turma do 12.º Ano, na disciplina de Português para a leção do romance saramaguiano *Memorial do Convento*, e os recursos referentes a vários aspetos (Para refletir, Ler para crescer, Oficina de escrita e Desafios) publicados no blogue *Explorando novos rumos...*, assim como o trabalho desenvolvido com um grupo de alunos do 10.º Ano, no âmbito da 2.ª edição do concurso nacional *Camões, um poeta genial*, iniciativa promovida pela Associação Casa-Memória de Camões em Constância, apoiada pela Câmara Municipal de Constância, Plano Nacional de Leitura e Centro Ciência Viva de

Constância, que consistia na criação e enriquecimento de um blogue subordinado ao tema Camões, um poeta genial, tendo a Escola Profissional de Agricultura de Carvalhais/Mirandela sido o estabelecimento de ensino vencedor, no escalão D - Ensino Secundário.

Como coordenador do projeto, foi com alegria e satisfação que se recebeu esta decisão, tendo consciência de que as ferramentas da *Web 2.0* utilizadas fizeram a diferença relativamente a outros trabalhos apresentados por outras escolas, o que revela bem a importância desta Oficina de Formação - *Materiais Interativos para Português L2 na Web 2.0*.

É, sem dúvida, o reconhecimento do trabalho realizado com os alunos e um prémio que contribui para enaltecer o Ensino Profissional, podendo o blogue ser consultado no seguinte endereço: <http://camoesumpoetagenialsemigual.blogspot.com/>.

Quanto ao workshop destinado aos professores, que correspondeu às suas expectativas e interesses, este teve lugar nos dias 19 e 20 de julho de 2011. Os docentes empenharam-se de forma entusiástica na concretização das várias tarefas propostas, tendo reconhecido que as inúmeras potencialidades oferecidas pelas novas tecnologias, particularmente as ferramentas da *Web 2.0*, são, indubitavelmente, uma excelente forma de motivar os alunos, denominados por “nativos digitais”, e diversificar as experiências pedagógicas.

Em suma, tratou-se, pois, de várias ações que envolveram o uso de ferramentas da *Web 2.0*, servindo de estímulo e de ponto de partida para se dar continuidade a este e/ou outros projetos similares já no próximo ano letivo, pois, como diz o poeta Sebastião da Gama, “Pelo sonho é que vamos (...). / Partimos? Não partimos? / – Partimos. Vamos. Somos.”

O balanço final de todo o trabalho concretizado é bastante positivo e compensador a nível pessoal e profissional.

Poluição a mais... saúde a menos

Autor - Álvaro Oliveira

Grupo etário 15-18

Disciplina (s) Português língua não-materna (B2/C1)

Duração Aproximadamente 3 x 45 mn

URL do projeto <http://zunal.com/webquest.php?w=50813>

Ferramentas usadas Zunal (Webquest), Internet, Processador de Texto, PowerPoint

Objetivos

- Estimular a capacidade de análise, síntese, pesquisa, seleção de informação, discussão, espírito crítico, autonomia;
- Promover a aprendizagem colaborativa e cooperativa;
- Desenvolver competências linguísticas, pragmáticas e sociolinguísticas;
- Desenvolver a expressão oral;
- Despertar/fomentar uma sensibilidade acrescida para os problemas ambientais.



Descrição

Antes da realização da atividade, os alunos deverão ser confrontados com a problemática da poluição através de textos, imagens, documentos multimédia e ser suscitada uma discussão partindo dos documentos apresentados. Depois disso, os alunos realizarão em grupos a webquest proposta, tendo como finalidade a elaboração de um acetato ou documento PowerPoint servindo de base para apresentação oral do trabalho aos colegas.

Desafios superados

Os alunos desenvolveram uma maior capacidade e aptidão para trabalhar em grupo, no início bastante insípida. Além disso, os alunos investiram mais no trabalho de preparação/realização da atividade e evoluíram para um maior à-vontade a nível da expressão oral em público.

Recomendações

Muitos alunos manifestam grande apreensão quando são chamados a expor oralmente o seu trabalho perante os colegas. O professor deve, por isso, previamente, ir habituando os alunos a esse exercício, a fazerem apresentações muito breves, sem risco para o aluno. Poderá começar por ir habituando os alunos a lerem de frente para a turma. Será preferível constituir grupos tanto quanto possível homogéneos.

Reações e resultados

Embora bastante reticentes e apreensivos no início, senti na maior parte dos alunos uma grande satisfação por terem sido capazes de realizar com maior ou menor qualidade a atividade proposta.

Regresso às origens...

Autor - Álvaro Oliveira

Grupo etário	15-16
Disciplina (s)	Português língua não-materna
Duração	Aproximadamente 3 x 45 mn
URL do projeto	http://www.zunal.com/introduction.php?w=53144
Ferramentas usadas	Zunal (Webquest), Internet, Processador de Texto, PowerPoint
Objetivos	Estimular a capacidade de análise, síntese, pesquisa, seleção de informação, discussão, espírito crítico, autonomia; Conhecer melhor Portugal pesquisando sobre aspetos históricos, sociais, culturais... da região de origem dos seus ascendentes; Desenvolver competências linguísticas e culturais; Explorar diferentes tipos de textos – informativos, expositivos, argumentativos; Promover o contacto/familiaridade com os suportes multimédia e o desenvolvimento de competências digitais.

Descrição

Nesta atividade, os alunos deverão elaborar um trabalho escrito sobre a região (freguesia, concelho) de proveniência dos seus pais ou de um deles, podendo falar da sua história, do povo, dos problemas maiores, dos centros de interesse, da culinária, folclore.... Deverá depois fazer a apresentação oral aos colegas, durante aproximadamente dez-quinze minutos, com uma sessão de perguntas-respostas sobre o exposto.

Desafios superados

A dificuldade dos alunos se exprimirem em público e um maior investimento no trabalho de preparação/realização da tarefa.

Recomendações

Muitos alunos manifestam grande apreensão quando são chamados a expor oralmente o seu trabalho perante os colegas. O professor deve, por isso, progressivamente, ir habituando os alunos a esse exercício, a fazerem apresentações breves, sem risco para o aluno. Poderá começar por ir habituando os alunos a lerem de frente para a turma.

Reações e resultados

Embora bastante reticentes e apreensivos no início, senti na maior parte dos alunos um significativo à-vontade na apresentação dos trabalhos.

Site Musalusa

Autor - Álvaro Oliveira

Grupo etário 15-19

Disciplina Português língua não materna

Duração Um ano letivo e (eventualmente) mais...

URL do projecto <http://sites.google.com/site/musalusagenebria>

Ferramentas usadas Google Sites, Gmail, Cmaps Tool, HotPotatoes...

Objetivos

- Proporcionar ambientes de aprendizagem estimulantes;
- Publicar diferentes tipos de textos produzidos pelos alunos, promovendo o espírito colaborativo e de partilha;
- Valorizar os trabalhos produzidos pelos alunos;
- Promover o contacto/familiaridade com os suportes multimédia e o desenvolvimento de competências digitais, envolvendo os alunos no processo de criação e publicação de trabalhos/conteúdos seleccionados/produzidos.

Descrição

A aprendizagem das línguas acontece em qualquer momento e em qualquer lugar, e através de um qualquer suporte textual, tecnológico ou multimédia. Por isso mesmo, será sempre importante multiplicar as oportunidades de contacto do aprendente com a língua-alvo. Neste site é proporcionado um contacto com autores da língua portuguesa, com temas diversos, com exercícios interativos e ainda com textos produzidos pelos alunos, o que muito valoriza os trabalhos dos alunos.

Desafios superados

Um dos desafios superados foi a atenuação da resistência inicial dos alunos à publicação/partilha das suas produções textuais, por recearem as reações dos colegas. Outro foi uma maior motivação e investimento na realização de atividades a publicar.

Recomendações

A seleção dos trabalhos a publicar deverá ser objeto de discussão na sala de aula. Deve evitar-se a banalização da publicação. Todos os alunos deverão poder publicar ao longo do ano.



Reações e resultados

Não houve reações pertinentes a não ser a surpresa manifestada por alguns alunos ao descobrirem os trabalhos dos colegas, em particular perante trabalhos que ultrapassavam as suas expectativas.

Autora – Rubiane Maria Torres de Souza

Ferramentas usadas Google Sites; Blogger, WordPress, Ning; Audacity; Podomatic; Cmap Tools; Wirenode; Hotpotatoes; Wikispaces; Wordle; Zunal (Webquest); Picasa; Flickr; Slide; Power Point; Youtube; Skype; Zohomobile, Mobile Study, Animoto, Google Docs.



Objetivos

- Aproximar o aluno hispanofalante de PLE¹⁰ ao Mundo Lusófono usando para isso, na medida do possível, uma linguagem contrastiva;
- Criar um material online dirigido a alunos adultos, nomeadamente de escolas de línguas;
- Ajudar os alunos a guiar-se e navegar melhor pela internet de modo a direcionar as suas inquietudes e dúvidas quanto ao Português em webs, blogues e recursos realmente válidos para o seu ensino-aprendizagem neste idioma;
- Criar uma base de dados pessoal de recursos e materiais online para as nossas aulas, de modo a ter organizado um sítio onde pudéssemos encontrar material de modo rápido e prático.

¹⁰ Usaremos neste nosso texto os termos PLE para Português Língua Estrangeira, e PLM para Português Língua Materna.

Descrição

A falta de material de Português Língua Estrangeira (PLE) dirigido a hispanofalantes levou-nos a pensar na construção de uma página web e blog onde estes alunos pudessem conhecer um pouco mais sobre o nosso idioma.

Tanto a web como o blog “Fado Sambinha” estão pensados, dirigidos e dedicados a estes alunos com o propósito inicial de que viessem a ser veículos onde se pudesse ter acesso a informações, materiais, exercícios, jogos, etc. sobre o idioma português partindo desde as curiosidades básicas (como “as várias formas de pedir um café em Portugal” ou “porque os dias da semana se chamam assim”) até a informações mais “cuidadas” como podem ser uma Webquest sobre Fados (“Quem disse que fado é triste”); informações sobre o Mundo lusófono; etc... sempre no âmbito do ensino da Língua portuguesa, a ser possível, como um todo: Língua, Literatura e Cultura.

A escolha do nome foi complicada pois tínhamos pensado em trabalhar com o Mundo Lusófono em geral, mas como era principiante neste imenso mundo das TICs e devido a aspetos da vida pessoal.

E decidimos apostar pelo nome “Fado Sambinha” com o intuito de tentar “casar” num só título Brasil e Portugal pois aqui em Espanha damos aulas destas duas variantes do Português. E como no momento estávamos a trabalhar na nossa primeira Webquest e que tratava sobre fados, resolvemos fazer uma homenagem à musicalidade destas duas variantes unindo-as com às suas duas referências musicais mais conhecidas internacionalmente: o Fado e o Samba.

A estrutura base, tanto do website como do blogue, está pensada nas habilidades citadas no Quadro Europeu Comum de Referência (QECR¹¹) e dividida em diferentes áreas que servem por sua vez de base para o desenvolvimento do ensino-aprendizagem: Língua, Literatura, Música, Curiosidades, Exercícios, etc., e que chamamos carinhosamente de “Cantinhos”. Criamos então o “Cantinho da Literatura”, o “Cantinho dos sons” e assim sucessivamente. Também há outros sítios dedicados a blogs, exercícios interativos, partilhas, e o nosso E-Portfolio criado também para o Curso do Instituto Camões (IC)¹².

Desafios superados

Um dos nossos objetivos era o de aproximar os alunos hispanofalantes à Língua Portuguesa, de uma maneira inovadora, dinâmica e atual. E para isso, tentámos usar e aplicar as ferramentas vistas na oficina do IC.

Como já dissemos, na altura da criação do projeto estávamos a trabalhar com uma turma que estava a preparar os exames do CAPLE e sugerimos-lhes a ideia de usar as tecnologias aplicadas nas nossas aulas utilizando ferramentas da Web 2.0. A proposta foi aceite imediatamente e os alunos usavam com entusiasmo o que íamos indicando. Um dos exemplos é o caso do Audacity, programa que eles passaram a usar com uma perspetiva mais didática como ferramenta de autoavaliação de Compreensão e Expressão oral, objetivo contemplado no QECR.

O nosso Centro de Idiomas tinha parte da infraestrutura (conexão a internet acessível para os alunos através de uma password, projetor, e laptop). Mas para trabalhar mais rápido

¹¹ Utilizaremos a partir de agora, aqui neste texto, esta sigla para referir-se ao Quadro Europeu.

¹² A partir de agora referir-nos-emos ao Instituto Camões com esta sigla.

acórdamos que cada um trouxesse o seu netbook, salvo quando tivessem de realizar alguns exercícios específicos da estrutura dos exames do CAPLE.

Os desafios eram vários: 1 - conseguir a aceitação, disponibilidade e entusiasmo por parte dos alunos; 2 - conseguir a aceitação da proposta de metodologia por parte da Coordenação de estudos do nosso Centro de Idiomas; 3 - ter a infraestrutura adequada; 4 - selecionar material adequado para pôr na web e no blog; 5 - criar o website e o blogue como recurso motivador no ensino de PLE.

De todos eles, o mais complicado era o item quatro pois tínhamos que dedicar muito tempo para conseguir um website e blogue adequados. E não dispúnhamos deste tempo pois tratava-se de um Curso de preparação para um exame com data marcada. Decidimos então criar para os alunos um Grupo no Google e ir indicando ali os materiais e as atividades mais específicas para eles, já que o website e o blogue também tinham sido criados para o público hispanofalante de PLE em geral.

E assim foi feito: fomos criando pouco a pouco o website e o blogue; íamos selecionando material (e criando um base de dados pessoal); se tínhamos tempo editávamos na web ou no blog; se não, preparávamos as atividades e indicávamos diretamente no Grupo Google criado. Restava porém ir moldeando mais e mais os conteúdos do website e o blogue para assim conseguir o nosso objetivo principal: um website de PLE para hispanofalantes adultos, que é o que temos feito desde então.

Dificuldades

Comentámos a seguir algumas das dificuldades que tivemos na hora de criar materiais e/ou utilizar determinadas ferramentas:

- Wordle (para criar “nuvens” que podem servir de capa para os trabalhos ou webs/blogs): a “nuvem” criada desconfigurava-se ao ser editada. Descobrimos com a ajuda da nossa tutora que para que isso não ocorresse devíamos usar o navegador Mozilla e não o Internet Explorer;
- Second life: parece ser interessante mas torna-se complicado trabalhar com ela visto que o programa de instalação da mesma pode carregar demasiado o PC. De facto, fizemos várias tentativas mas acabámos por ter que desinstalá-lo pois bloqueava por completo o nosso PC. Depois de várias tentativas decidimos optar por outras ferramentas com estilo parecido (por exemplo o Habbo) pelo menos para ter uma ideia de como funcionava e de se as podíamos utilizar com os nossos alunos, mas sem intenções de desenvolver nenhum projeto em concreto dadas as características do grupo;
- Google Docs: ferramenta muito interessante mas que no principio é muito complicada até que se consegue ter certa desenvoltura ao usá-la. Uma das complicações aparece ao tentar criar e editar uma tabela pois, de modo geral, desconfigura-se, nomeadamente quando era uma criada em Word e copiada no documento. Acabámos por preparar os materiais em Word ainda que não descartámos a possibilidade de voltar a utilizá-la num futuro próximo, dada a sua quantidade de recursos.
- Hotpotatoes – sem dúvida uma ferramenta muito útil para criar material interativo. E mais ainda no caso de PLE para adultos, com os quais geralmente trabalho aqui em Espanha. Porém, uma das dificuldades que encontrámos foi quanto a inserção de imagens ou áudios. No caso dos áudios tivemos de criar podcasts para poder inserir o que queríamos já que se anexávamos diretamente os áudios em MP3 não aparecia a barra onde queríamos ou se era outro tipo de formato acabava por fazer que o aluno fosse levado a outro link deixando de visualizar a web

do exercício onde estava e isso, em exercícios de Compreensão oral, fazia que se perdesse a ideia da atividade desejada (ouvir e ir completando o texto ao mesmo tempo).

Outra complicação que encontrámos foi o facto de que ao aplicar o *The Masher* os exercícios de “arrastar palavras” se desconfigurarem.

Para ganhar tempo e para que os alunos trabalhassem com exercícios criados com esta ferramenta, decidimos sugerir-lhes uma lista de webs onde pudessem encontrar exercícios úteis para a preparação dos exames CAPLE, como os de Compreensão escrita já existentes em formato Hotpotatoes.

Recomendações

Já que a nossa ideia inicial era criar material para os alunos, criar algo que eles pudessem ter como ponto de partida para navegar, de maneira dirigida, e encontrar recursos para a sua aprendizagem, tínhamos a intenção não só de criar um blogue ou website na Internet e também material mais específico e adequado para alunos adultos de PLE visto que grande parte do que há na rede está pensado para o ensino infantojuvenil ou PLM.

E não só isso, senão também fazer dos alunos verdadeiros partícipes do projeto que tínhamos em mente.

Sabemos que nem sempre isto é possível porque, por mais que falemos de TICs no ensino atual, às vezes o próprio centro onde ensinamos e/ou os próprios alunos não contam com os recursos técnicos apropriados ou não se interessam muito por este tipo de atividade (por falta de conhecimento ou por falta de motivação ou vontade).

No nosso caso, tivemos a sorte do nosso Centro de Idiomas nos facilitar tal tarefa e que os alunos tinham os recursos apropriados pois cada um tinha o seu próprio computador ou netbook, e que estavam dispostos a participar na nossa “aventura”.

Sabemos que nem sempre depende de nós mas a **primeira recomendação** seria conseguir do centro e dos alunos este apoio necessário para que o projeto possa ser viável.

A **segunda recomendação** é quanto à criação de material pois julgamos que se deve ter como recurso básico algo que não se ensina na net: paciência, perseverança, vontade de seguir em diante e não se deter na primeira dificuldade. E dizemos isto porque tivemos alguns problemas quanto a criação de material, se calhar por sermos caloura no tema das TICs e pela falta de experiência no assunto. Contudo este facto que não nos deteve, ao contrário, foi aliciente para seguir tentando e investigando, até conseguir o material desejado.

E relativamente a esta segunda recomendação, podemos sugerir como esquema básico o seguinte:

- 1º. - pensar na atividade que queremos criar (delimitando tempo, público, etc);
- 2º. - seleccionar o tipo de material que necessitamos¹³ (texto, imagens, apontamentos ou material próprio já criado anteriormente);
- 3º. - seleccionar o(s) tipo(s) de ferramentas web 2.0 que possam ser úteis;

¹³ Nossa recomendação pessoal é ter sempre pronta uma pasta com estes recursos - imagens, textos, apontamentos sobre conteúdos da programação (gramática, literatura, cultura, etc.)- para que assim seja mais fácil ter uma base de dados pessoal e poder “não perder tempo” à procura de material na net. Seria interessante que cada vez que encontrássemos algo que nos possa ser útil mais adiante, tivéssemos o cuidado de guardar numa pasta, sempre pensado no uso que estes recursos possam ter num futuro.

4º.- ver a viabilidade das ferramentas selecionadas onde vamos aplicar a atividade, pois alguns dos centros onde trabalhamos podem não contar com recursos como por exemplo projetor na sala de aula;

5º.- fazer um teste de prova do material antes de utilizar em sala de aula e/ou com os alunos;

6º.- aplicar o que criamos;

7º. - partilhar com outros colegas.

Reações e resultados

As reações e os resultados foram de maneira geral muito positivos pois tínhamos o apoio do nosso Centro de Idiomas através da Coordenadora de estudos (para idiomas estrangeiros) que é uma incentivadora do uso das TICs no ensino de idiomas.

Também contamos com o apoio dos alunos do “Curso de preparação para exames CAPLE” porque acolheram muito bem a ideia de trabalhar com recursos online e com os seus computadores em sala de aula (salvo quando tínhamos que fazer algum exercício em concreto, como os de Expressão escrita, onde tinham que escrever de forma manual em folhas-respostas pois os exames do CAPLE assim o pedia).

Tanto o blogue como o website foram criados para que os alunos pudessem utilizá-los e para que estivessem atualizados quanto a recursos que podiam usar para progredir pessoalmente no desenvolvimento das diferentes habilidades do âmbito do QCER e dos exames que iam fazer.

Todas as ideias, recursos e indicações feitas por nós, eram imediatamente provadas por cada um deles e aplicadas à meta que queriam que era melhorar as habilidades para fazer um bom exame.

Porém o resultado mais positivo foi conseguido através do grupo que criamos no Google, e onde eles tinham algo mais particular com materiais criados especificamente para eles, já que o blogue e o website eram públicos¹⁴.

Algumas imagens do Projeto

¹⁴ Poderíamos ter criado o blog só para este grupo em concreto, mas nos parecia um pouco complicado pois deixaríamos de fora a outros alunos de Português. E o Grupo no Google pareceu-nos a ferramenta adequada para que os alunos do Curso CAPLE tivessem à mão as duas coisas: blog/web e um grupo particular.



Conclusão

Parafraseando Fernando Pessoa, gostávamos de começar esta conclusão com uma frase célebre deste autor que diz “Navegar é preciso, viver não é preciso...(…) o que é necessário é criar.”¹⁵

Aplicando este fragmento de poema à oficina MIPL2.0 (*Materiais Interativos para Português L2 na web 2.0* que realizámos no IC Portugal) e a este projeto, talvez seja até certo ponto atrevido por nossa parte fazer tal citação. Mas partilhámos a ideia do fragmento do poema levando-a ao campo das TICs e também à nossa autoavaliação e formação como professores pois acreditamos que sim é preciso navegar e é necessário criar. E foi portanto o que tentámos fazer para que este projeto se realizasse pois estivemos a navegar pelas ferramentas e escolher entre todas as que nos fossem úteis para criar materiais interessantes para os nossos alunos¹⁶.

Além de navegar pelas ferramentas, quisemos também ver quais os recursos que podiam ser acrescentados à nossa web e blog para que os alunos tivessem ali de onde beber e saborear o nosso idioma mas de forma dirigida às suas características, expectativas, enfim pela sede de conhecimentos sem perder-se entre inúmeras páginas e blogues, mas onde pudessem ter num só sítio a maneira de encontrar a trilha para chegar a um ensino-aprendizagem melhor.

No caso em concreto do ensino de PLE a adultos sentimos falta de incentivos económicos, por parte dos governos e administrações de escolas de línguas, para viabilizar as infraestruturas adequadas e cursos de formação para fazer assim com que o uso das TICs seja uma realidade não só no ensino primário e secundário.

Creemos que o nosso objetivo foi alcançado porque o website e o blogue estão aí, não só para os alunos que tínhamos no momento da realização do Curso e também do desenvolvimento deste projeto, mas para todos aqueles alunos de PLE, nomeadamente adultos, que queiram aprender, comentar, perguntar, ensinar, partilhar. Afinal, “(...) Navegar é preciso (...)”... e sempre será!

¹⁵ Citado em várias webs e blogs, entres eles: <http://www.revista.agulha.nom.br/fpesso05.html>

¹⁶ Podem ver exemplos dos materiais criados durante o Curso do IC dirigindo-se ao “Cantinho do E-Portfolio” no “Cantinho da autora” na nossa web <https://sites.google.com/site/fadosambinha/>.

Reações e resultados

Houve uma boa recepção por parte dos colegas de grupo disciplinar. Prevê-se a ligação deste site à Moodle da escola, disponibilizada apenas no final do ano letivo passado, pelo que este é o ano da implementação efetiva.

@PRENDER+ WEB 2.0 - O Português - da teoria à prática

Autora – Maria Cristina Antunes Frutuoso

Grupo etário	15-17
Disciplina (s)	Português
Duração	Triénio - Ensino secundário
URL do projeto	http://www.descobriralinguaportuguesa.webnode.pt/
Ferramentas usadas	Google , Wordle, Bubbl.us, Cmap Tools, Hotpotatoes, SurveyMonkey , Answer Garden, Prezi , Voki , Myebook, Audacity , Podomatic , Youtube, ImageChef
Objetivos	Estimular o interesse pelo estudo da língua portuguesa, desenvolvendo o gosto pela leitura e pela escrita; Aprofundar e consolidar conhecimentos sobre o funcionamento da língua; Promover o uso das novas tecnologias no processo de ensino-aprendizagem; Adotar estratégias educativas motivadoras; Promover um desenvolvimento cultural e intelectual mais harmonioso através do contacto com diferentes formas de expressão artística explorando oposições e analogias; Desenvolver atividades lúdicas.

Descrição

Este projeto foi pensado para alunos do ensino secundário e resulta da reflexão sobre a necessidade de criação de um espaço de aprendizagem que lhes permita, a qualquer momento, rever e consolidar conhecimentos, realizar leituras, estabelecer relações entre conteúdos, tirar dúvidas, enfim, proporcionar o desenvolvimento de capacidades ao nível da pesquisa e gestão da informação, através do recurso às Tecnologias de Informação e Comunicação, contribuindo para a sua formação integral e, progressivamente, mais autónoma.

Neste espaço encontram-se atividades sobre os textos poético, narrativo e dramático, no que diz respeito aos conteúdos literários, e sobre o conhecimento explícito da língua nomeadamente nos domínios da morfologia, da sintaxe e das classes de palavras. Para além destes domínios, também será possível consultar uma página com referências a ferramentas da Web 2.0.

Não foram igualmente esquecidos domínios como os das técnicas de produção de texto nem tão pouco da avaliação de imagens como mais um pretexto para a produção escrita.

Neste projeto encontram-se, também, espaços com sugestões quer de leituras quer de outros sites que considerámos úteis.

Criámos também um espaço próprio para partilha de trabalhos e para sugestões que possam melhorar este projeto. É, ainda, possível encontrar vídeos, links e um capítulo especial dedicado ao acordo ortográfico que, no momento, se impõe como fundamental dada a sua implementação obrigatória a curto prazo.



Desafios superados

Hoje sentimos que a Web já não representa um maravilhoso mundo desconhecido mas antes um universo de possibilidades de que nos podemos socorrer sempre que desejarmos diversificar as nossas estratégias, transmitir ou consolidar conhecimentos ou tão simplesmente, e não menos importante, tornar mais apelativo e motivante o processo de ensino-aprendizagem.

Recomendações

As tecnologias trouxeram-nos todo um vasto conjunto de ferramentas áudio e vídeo a que o professor pode recorrer para melhorar a qualidade da sua prática letiva. Sem diminuir obviamente o papel do professor enquanto autoridade intelectual, ousamos sugerir que o papel do aluno seja mais ativo e que as situações de comunicação dentro e fora da sala de aula sejam tão diversificadas quanto possível.

Reações e resultados

A construção deste projeto esteve aberta à participação dos alunos e foi essa intervenção que estimulou, definitivamente, a sua criação.

O nosso objetivo mais perseguido foi sempre realizar um trabalho para e com os alunos e a sua recetividade não poderia ter sido melhor.

Ler e Depois

Autora - Maria de Jesus Rocha Pinto Gracias Fernandes

Grupo etário	15-19 e adultos
Disciplina (s)	Português
Duração	Aproximadamente um ano letivo, mais
URL do projeto	http://esaportugues2011.wordpress.com/
Ferramentas usadas	Wordpress, Gmail, Audacity, Podomatic, PBworks, Youtube, Flickr, Classmaker, Zunal (Webquest), Myebook, Wordle, Hotpotatoes, Wirenode, Grouply
Objetivos	Desenvolver o gosto de ler; Desenvolver a competência da leitura; Desenvolver a competência da leitura oral; Desenvolver a competência da escrita; Partilhar experiências de leitura; Desenvolver práticas de relacionamento interpessoal (online); Desenvolver a capacidade de autoanálise, conhecimento e aceitação do outro; Desenvolver o sentimento de pertença a uma comunidade (cultural); Desenvolver competências de comunicação e interação com TIC.



Descrição

Se parece redundante dizer que os alunos hoje usam a tecnologia em demasia, talvez não seja tanto dizer que não a usam muito (ou usam-na pouco) direcionada para o trabalho escolar, para o estudo. Consta-se uma certa iliteracia quando se pede aos alunos pesquisas, realização de exercícios com a Web, uso e transformação da informação nela contida. Muitos dos alunos usam a impressão direta e pouco mais.

Trazer a tecnologia para a escola é um imperativo com esta proposta, que se destina a criar um lugar de confluência de várias atividades realizadas na sala de aula (um blogue no Wordpress), com recurso à tecnologia interativa da web 2.0, a propósito da leitura enquanto fruição, por orientação da “leitura contratual” no Ensino Secundário.

O “Programa de Português do Ensino Secundário” em vigor justifica o âmbito de uma proposta deste género, enquadrando o desenvolvimento de diversas competências:

- Competências comunicativas: desenvolvimento da leitura, da escrita, da oralidade, da expressão plástica;
- Competência estratégica: desenvolvimento das competências de pesquisa/tratamento/organização da informação;

- Uso das TIC: uso e produção de instrumentos em formatos diversos: escrita, áudio, audiovisual;
- *Cidadania*: partilha de experiências de leitura e de escrita na escola; participação em práticas interpessoais dirigidas/ espontâneas num ambiente Web; envolvimento dos pais/EE, eventualmente, produção/receção das ações dos filhos.

O projeto destina-se a criar um blogue no Wordpress de (alunos) leitores da escola, anexado à página da escola, propondo diversas tarefas:

Escrita sobre livros – poderá, em alguns tópicos, ser colaborativa/texto em construção (sobre uma obra, talvez de leitura do Programa...); em outros aspetos, será a publicação de textos dos alunos sobre as obras lidas no âmbito da leitura contratual;

Leitura oral expressiva de excertos (gravação e publicação online);

Ligação a visionamento de trailers de filmes (adaptações de obras lidas);

Ligação a Youtube com tarefas para realizar;

Publicação de pequenos vídeos realizados na escola;

Publicação de imagens a propósito (uma ligação ao Flickr sobre marcadores de livros, capas -- são materiais que os alunos já produzem na nossa escola, na leitura contratual);

Realização de quizzes online sobre livros (aspetos das obras) – poder-se-á recorrer à utilização do hotpotatoes e outros do género; alguns poderão ser criados pelos alunos;

Ligação a webquests sobre obras lidas, as do programa ou de leitura contratual;

Realização de webquests sobre imagens, filmes, leituras, sobre as obras do programa ou outras de referência sobre conteúdos fundamentais.

Criação de um fórum de partilha de experiências de leitura

Criação de ferramentas para aprendizagem móvel, a propósito de leituras/livros

Fórum de partilha entre leitores

Criação de grupo de partilha (Grouply)

Desafios superados

Esta proposta é algo ambiciosa, se considerada em termos individuais, mas pertinente quando considerada como espaço de publicação e partilha do melhor que os jovens fazem sobre os livros que leem. Aspira a ser uma página partilhada pela comunidade escolar, entre professores e alunos de Português, preferencialmente, pelos objetivos apresentados acima, mas também por outros membros da comunidade escolar, incluindo pais e encarregados de educação.

Nesta fase de construção inicial, serão criadas as páginas de referência, iniciado o processo de publicação de materiais dos alunos, propostas algumas atividades. No entanto, um projeto desta natureza constrói-se no tempo, pelo que, neste âmbito deverá ser avaliado como proposta de processo e não como produto final.

Sair da sala de aula e continuar ligado às orientações de estudo, a atividades e aprendizagens pertinentes num ambiente pedagogicamente orientado, mas de proposta livre na forma e no conteúdo, é o maior desafio em vias de ser superado: a aprendizagem em qualquer lugar, a qualquer hora, criando laços entre membros de uma comunidade alargada, unida pelos mesmos interesses: a leitura.

Recomendações

As estratégias principais partirão da sala de aula e das atividades realizadas durante o processo pedagógico. A ideia-chave consiste em, por um lado, aproveitar os trabalhos de muito boa qualidade que os alunos já fazem a propósito da leitura e dos livros que leem: resenhas críticas, fichas de leitura, marcadores, capas originais, biografias de autores, relação da literatura com outras artes (cinema, pintura, música), etc.; por outro lado, potenciar o uso da tecnologia digital e dos recursos da Web 2.0, ao serviço da formação de leitores jovens e do desenvolvimento do gosto de ler, tornando visíveis ligações a sítios motivadores para a leitura, desafiadores da reflexão sobre o artefacto livro.

Reações e resultados

Esta comunidade não se faz, vai-se construindo, palmilhando passo a passo o caminho que se quer trilhar. E leva tempo a dar frutos.

A Sul

Autora - Fátima Silva

Grupo etário 16-18 (Nível B2)

Disciplina (s) Língua e Cultura Portuguesas
(Ensino de Português no estrangeiro)

Duração Aproximadamente 3 semanas

URL do projeto <https://sites.google.com/site/asulfs/>

Ferramentas usadas Google Sites, Voki, Xtimeline, Slide, Podomatic , Bubbl.us, Corkboard

Objetivos

Pretende-se que os alunos redijam um artigo para uma revista de viagens sobre a região de Sagres, consultando o guia disponibilizado no site, e o apresentem, oralmente, aos colegas.

Pretende-se que nesse guia os alunos possam encontrar a resposta às seguintes informações:

- História da Sagres;
- Praias;
- Locais a visitar;
- Atividades a realizar;
- Locais de pernoita;
- Gastronomia.



Descrição

Inserida na unidade 3, do nível B2, surge no manual o tema “Eu e o Mundo”, onde se pretende que os alunos expressem as suas opiniões e debatam sobre hábitos culturais diferentes dos deles. Apesar dos alunos serem luso-descendentes, muitos não conhecem Portugal e o que conhecem resume-se à(s) cidade(s) onde nasceram os pais.

“A Sul” surge assim como uma possibilidade de lhes dar a conhecer uma cidade da região do Algarve.

Após consultarem o site os alunos redigem um texto escrito (um artigo para uma revista de viagens) e apresentam-no, oralmente, aos colegas.

Desafios superados

O principal desafio superado foi o contacto com muitas das ferramentas da Web 2.0, saber que existem, para que servem e como utilizá-las. O desafio seguinte foi perceber a sua utilidade e a sua mais valia, a nível pedagógico.

Recomendações

Fornecer aos alunos algo criado por nós aumenta a sua motivação e curiosidade. E perante as suas reações, teremos um feedback do trabalho criado.

Reações e resultados

Os alunos acederam ao site e realizaram o trabalho pedido. Apresentaram-no oralmente e demonstraram ter gostado de o fazer. Mas, o mais curioso foi o facto de quererem saber como se criam alguns dos trabalhos apresentados. Agora, segue-se um passo importante, o de dotar os alunos de ferramentas para que, também, possam criar.



Ensino Superior

Capítulo 4

Português para Apaixonados

Autora – Madalena Simões

Grupo etário Jovens universitários

Disciplina (s) Português: níveis A1, A2 e B2

Duração Aproximadamente um semestre

URL do projeto <http://portuguesparaapaixonados.pbworks.com/>

Ferramentas usadas PBworks, HotPotatoes, YouTube, Zunal (WebQuest), Cmap Tools.

Objetivos

- Desenvolver as suas competências em língua portuguesa, recorrendo à internet;
- Consolidar os seus conhecimentos da gramática, da ortografia e do léxico do Português;
- Exercitar a compreensão auditiva;
- Contactar com os vários sistemas de correios do mundo lusófono;
- Conhecer casos de empresas portuguesas bem-sucedidas, a nível nacional e internacional;
- Preparar uma apresentação oral, para a aula, cuja pesquisa é orientada e integralmente realizada em linha.



Descrição

“Português para apaixonados” foi concebido tendo em vista a disponibilização em linha de materiais didáticos propícios à exercitação da língua portuguesa e que dispensassem a presença efetiva do docente. O impulso foi fornecido pelo facto de lecionar apenas um dia por semana numa universidade e de sentir que seria vantajoso para os alunos exercitarem a língua de modo orientado e com relativo grau de complexidade, pelo menos mais uma vez por semana.

O sítio apresenta assim alguns exercícios (bem como uma sistematização), dedicados aos níveis que aí leciono (A1, A2 e B2).

Desafios superados

- Necessidade de produzir trabalho através de programas informáticos à partida totalmente desconhecidos.
- Resolução, através de tutoriais ou fóruns em linha, de questões levantadas pelo uso de programas concretos.
- Transposição para suporte informático de exercícios concebidos para formato de papel.

Recomendações

- Conceber exercícios/tarefas simples ao usar um programa pela primeira vez!
- Estar consciente de que da primeira tentativa, provavelmente, não vai resultar algo aproveitável. Por isso, aproveitar para experimentar logo, ludicamente, os efeitos permitidos pelo programa.

Portal da Língua Portuguesa

Autora - Sandra Carla Ferreira Pinheiro

Grupo etário 18-30

Disciplina (s) Português

Duração Aproximadamente um ano letivo

URL do projeto <https://sites.google.com/site/portaldalinguaportuguesa/>

Ferramentas usadas Google Sites, Gmail, Hotpotatoes, SurveyMonkey, Youtube

Objetivos Explorar diferentes ferramentas capazes de potenciar a aprendizagem autónoma do português como língua estrangeira, nas suas vertentes linguística e cultural, nomeadamente lusófona, como complemento às aulas presenciais; controlar as aprendizagens efetuadas, através de exercícios; desenvolver estratégias de pesquisa de informação na internet; conhecer ferramentas e sítios úteis para o aprofundamento das suas competências e conhecimentos.



Descrição

Numa altura de grandes desafios para a crescente internacionalização da língua portuguesa, através de políticas de língua e de cultura concertadas, todos os contributos mesmo em pequena escala são bem vindos. Sendo a Internet hoje em dia um meio privilegiado de partilha de informação, cada vez mais integrado no ensino, a criação de espaços interativos de aprendizagem pode ser um pequeno passo para atrair mais pessoas para o universo da língua portuguesa, tão rico pela diversidade de povos e culturas que integra.

Desafios superados

Conhecer o mundo das ferramentas da Web 2.0 foi um desafio muito estimulante, oferecendo um leque de possibilidades bastante vasto. O facto de serem tecnologias gratuitas, que não requerem um espaço num servidor, apresenta grandes vantagens, mas também algumas limitações.

Recomendações

Ter a consciência de que o mundo das tecnologias da Web 2.0 é vasto, estimulante, mas tem as suas limitações e é volátil: se o Google deixar de disponibilizar o Google Sites, por exemplo, todas as páginas lá criadas desaparecerão. Para fins institucionais, como páginas oficiais de

escolas etc., não recomendaria o uso de ferramentas 2.0, mas para fins de aprendizagem dos alunos, de partilha de informação, é uma boa alternativa, que não implica custos.

Reações e resultados

Os alunos gostaram bastante da ideia e para alguns constituiu uma motivação acrescida para a aprendizagem autónoma em casa. Para mim foi também um importante estímulo: na sequência deste projeto, frequentei outros cursos de tutores *online* e de criação de plataformas de aprendizagem da Universidade Virtual da Baviera e criei um curso à distância de português, para os alunos da Universidade de Augsburg, embora tenha alojado este curso no servidor da Universidade e não tenha recorrido exclusivamente a ferramentas Web 2.0.

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'portal da língua portuguesa'. The page has a blue header with the site name and a search bar. A left sidebar contains a navigation menu with categories like 'Gramática', 'Vocabulário', 'Compreensão auditiva', 'Cultura', 'Música', and 'Exercícios'. The main content area is titled 'Música de Angola' and features a YouTube video player. The video is titled 'Angola - Paulo Flores - Canta Meu Sonho' and shows a man singing. To the right of the video, there is a text block explaining that 'semba' is a traditional musical genre from Angola with urban roots and samba influences. It also mentions that Paulo Flores is a famous Angolan singer from Luanda and that the video shows him singing a song titled 'Canta meu sonho'.

portal da língua portuguesa

Gramática
Vocabulário
Compreensão auditiva
Cultura
Música
Exercícios

Música de Angola

YouTube Video
Angola - Paulo Flores - Canta Meu Sonho

O **semba** é um género musical tradicional de Angola, de raízes urbanas. Tem influências do samba.

Paulo Flores é um cantor famoso de Angola, nascido em Luanda, capital do país.

No vídeo, Paulo Flores canta um semba intitulado "Canta meu sonho". Nesta música, cantor pede à avó que fale das tradições de Angola, que juntas dão forma ao semba.

Português para aprendentes de língua materna alemã em contexto de blended-learning

Autora – Carla Sofia Amado

Grupo etário	19-35	
Disciplina (s)	Português Língua Estrangeira	
Duração	Dois anos letivos	
URL inicial do projeto	https://sites.google.com/site/lusofonosb/	
URL atual do projeto	http://carlamado.com/Moodle/ (Solicitar password de visitante)	
Ferramentas usadas	Google Sites, Hotpotatoes, Cmap Tools, Plataforma Moodle, Audacity, Youtube...	
Objetivos	Recorrer às ferramentas Web 2.0 criando possibilidades didáticas dificilmente realizáveis no contexto de aula presencial. Identificar as principais dificuldades e desvios dos aprendentes de língua materna alemã aquando da aprendizagem do Português. Munir o professor de PLE de ferramentas úteis para a análise e o entendimento dessas mesmas dificuldades, possibilitando assim ao aprendente uma maior consciência do seu processo de aprendizagem. Motivar os aprendentes para a aprendizagem online, com recurso a novos métodos e tecnologias.	

Descrição

Neste projeto a Moodle é usada como a plataforma base de sediação de módulos e exercícios produzidos para identificar as principais dificuldades dos aprendentes de língua materna alemã na aprendizagem do Português.

O professor tem deste modo ao seu dispor as ferramentas necessárias para traçar desde início um perfil sociolinguístico do aprendente, acompanhar o seu progresso analisando os seus principais desvios de acordo com as interferências linguísticas, seja da língua materna, seja de outras línguas estrangeiras já aprendidas (assumindo aqui as línguas românicas um papel de especial relevância).

Este projeto começou com uma página no Google Sites, página esta que servia de apoio para o ensino do PLE em Saarbrücken – para além de constituir um meio de divulgação dos cursos, programas e atividades culturais para cada semestre, assumiu-se também como um espaço de oportunidade de aprofundamento de algumas temáticas e aspetos gramaticais dos cursos presenciais por parte dos alunos.

A partir do momento em que foi possível organizar os cursos de PLE em Saarbrücken em regime de *blended-learning*, combinando ensino presencial com ensino online, alargou-se então o espectro deste projeto desenvolvendo para cada curso uma componente online com módulos semanais que exploram as principais competências de aquisição da língua, levando o aluno a aprofundar a gramática, a fonética e o vocabulário.

Dos exercícios realizados online procedeu-se, então, a uma sistematização dos principais desvios cometidos e a uma análise em contexto de acordo com o tipo de exercício, das interferências e das competências em questão, tarefas facilitadas pelas ferramentas disponibilizadas pela plataforma Moodle.

Desafios superados

Passado o desafio da técnica, teve de delinear-se um plano de ação concreto distribuído em fases que levam em conta aspetos desde a introdução dos aprendentes à plataforma e ao tipo de tarefas, passando pela definição das melhores estratégias de acesso e motivação do aprendente, até à fase em que o aluno se torna totalmente responsável pela sua aprendizagem online. Trata-se de um processo moroso que assenta sobretudo nas primeiras semanas de aulas, das quais depende inteiramente para levar a uma boa evolução desta componente online.

Recomendações

Para projetos deste tipo recomenda-se um apoio teórico no modelo de *blended-learning* desenvolvido por Gilly Salmon, da Open University Business School.¹⁷

Reações e resultados

Comentários dos alunos na avaliação dos cursos do Semestre de verão 2009:

“Dank Online-Modul sehr flexibel, mehr Motivation dran zu bleiben.”

(Graças aos módulos online foi um curso muito flexível, mais motivação para se manter por dentro das coisas.)

„Sehr gutes Konzept und motivierender Unterricht.“

(Uma planificação muito boa e aula motivante.)

“Macht viel Spaß!”

(É muito divertido!)

Alguns resultados do inquérito do final do Semestre de verão 2010:

A estrutura deste curso é motivante.

- 1 (Sempre): 77.78 %
- 2 (Quase sempre): 22.22 %
- 3 (Na maior parte das vezes): 0

¹⁷ cf. SALMON, G. 2001. E-Moderating: The key to teaching and learning on-line. London: Kogan Page (Open and Distance Learning Series)

- 4 (Poucas vezes): 0
- 5 (Nunca): 0

A parte online foi muito importante para mim.

- 1 (Sempre): 55.56 %
- 2 (Quase sempre): 33.33 %
- 3 (Na maior parte das vezes): 0
- 4 (Poucas vezes): 11.11%
- 5 (Nunca): 0

O acompanhamento na parte online foi bom.

- 1 (Sempre): 77.78 %
- 2 (Quase sempre): 11.11 %
- 3 (Na maior parte das vezes): 11.11 %
- 4 (Poucas vezes): 0
- 5 (Nunca): 0

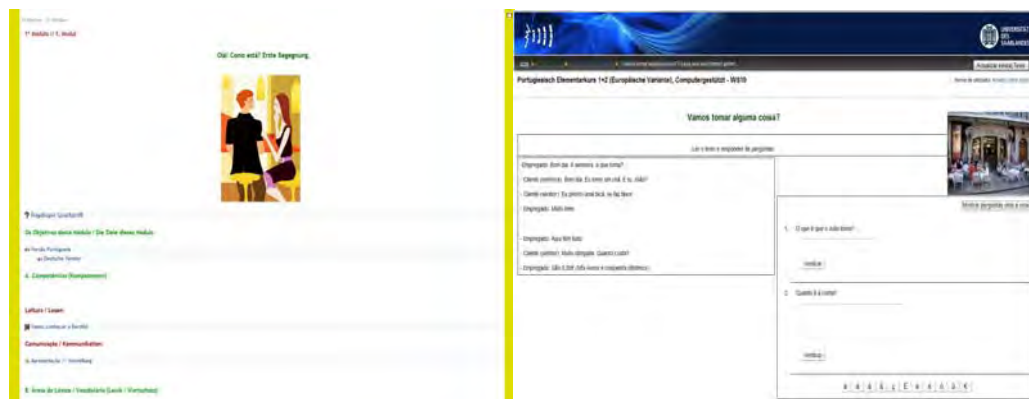
Este tipo de curso trouxe-me algo mais quando comparado com um curso apenas presencial.

- 1 (Sempre): 44.44 %
- 2 (Quase sempre): 33.33 %
- 3 (Na maior parte das vezes): 22.22 %
- 4 (Poucas vezes): 0
- 5 (Nunca): 0

As minhas expetativas foram cumpridas.

- 1 (Sempre): 66.67 %
- 2 (Quase sempre): 33.33 %
- 3 (Na maior parte das vezes): 0
- 4 (Poucas vezes): 0
- 5 (Nunca): 0

Imagens da plataforma



Mipl2.0 na 1ª pessoa

Capítulo 5

Reflexão – Web 2.0 e Web Móvel 2.0

Autor – Joaquim Ferreira

Neste documento, procuraremos fazer uma abordagem às ferramentas Web 2.0 exploradas ao longo da oficina de formação. Inscrevemo-nos nesta oficina com um objetivo claro: atualizar os nossos conhecimentos no âmbito da webosfera. Ora, dada a dimensão desta galáxia, obviamente que numa viagem que se pretendia de 50 horas, seria impossível conhecer todos os sítios com igual detalhe. Aqui daremos, pois, especial destaque às ferramentas apresentadas ao longo da oficina de formação cujas potencialidades tivemos oportunidade de explorar com maior profundidade.



Em torno do conceito de Web 2.0

Iniciámos a nossa “webiagem” com uma abordagem à evolução do conceito Web apresentando a nossa própria definição para “Web 2.0”. Entre os mais significativos, destacamos alguns documentos fornecidos pela formadora “What is Web 2.0 ?” de O’ Reilly, “Como funciona a Web 2.0”, de Cíntia Costa; “Planeta Web 2.0” de Cristobal Cobo Romani Y Hugo Pardo Kuklinski; “Manual Web 2.0 para professores” Ana Amélia A. Carvalho (org.).

Construímos então a nossa definição de Web 2.0 que partilhamos no fórum na qual evidenciamos que a “Web 2.0” é uma designação utilizada geralmente para descrever a segunda geração da *World Wide Web* em que é evidenciada a mais recente tendência das tecnologias para o reforço de um conceito mais abrangente que inclui a troca de informações e a colaboração recíproca entre os internautas. Esta conceção de Web permite transformar o ambiente de trabalho on-line proporcionando uma partilha e intercâmbio de informação muito mais dinâmico de forma que são os utilizadores os construtores das páginas, mantendo a sua atualização e gerindo os seus conteúdos de uma forma mais interativa, deixando de ser consumidores passivos de informação para serem eles os “coautores” do que é disponibilizado nesta galáxia informativa. Desta forma, os internautas podem colaborar ativamente na organização dos conteúdos que são disponibilizados na rede.

O que mais se evidencia entre a Web 1.0 e a Web 2.0 é esta diferença entre espetador e ator. Assim, os internautas passaram de consumidores passivos (espetadores) a participantes e criadores ativos (atores) enquanto membros de uma comunidade construtora de saber e conhecimento.

E especulamos afirmando que a Web não se ficará por aqui. As perspetivas são de que já nem um TGV consegue acompanhar a evolução da forma como se encara a internet... De facto, as tecnologias “minimizaram” o hardware compactando as possibilidades de termos à nossa disposição um mundo num único aparelho. Depois da disponibilização da Web nos computadores portáteis, a tecnologias móveis alcançam já o mais pequeno dos telemóveis. Com efeito, muitos dos (ainda) denominados “telemóveis” trazem já incorporadas múltiplas funcionalidades que os transformam num “canivete suíço



tecnológico".

Terminada a discussão em torno dos conceitos da Web, o itinerário da oficina para nos dar a conhecer o mundo da Webosfera, prosseguiria já não marcado pelo papel passivo de consumidores (próprio da Web 1.0), mas cunhado com um pendor dos utilizadores mais ativos próprio da Web 2.0, isto é, de produtores de informação.

Esta abordagem aos conceitos Web contribuiu para a tomada de consciência da diferença de perspetiva que pressupõe viver na era da Web 1.0 ou viver na era da Web 2.0 bem como da necessidade de fazer o nosso próprio upgrade passando da postura mais passiva própria do webonauta 1.0 marcado pelo binómio utilizador/consumidor a uma postura mais ativa, que caracteriza o webonauta 2.0 marcada pelo binómio utilizador/produtor.

Em suma, enquanto docentes, impõe-se a passagem de consumidores de conteúdos web concebidos por terceiros a produtores de materiais adaptados e contextualizados às necessidades dos nossos alunos. Revestimo-nos deste papel pelo que apresentámos algumas das aventuras realizadas nas plataformas atrás referidas.

Em torno das plataformas Web 2.0

Aterramos na Web 2.0 onde nos foram apresentadas diversas plataformas que proporcionam uma diversidade de ferramentas com potencialidade ao nível da sua utilização como recursos educativos.

Criação de websites - Google Sites; Docs; Edu2.0; Weebly; Wix

Telemóvel - Páginas: Wirenode; Quizzes: Mobilestudy

Criar Blogues - Blogger; Wordpress; EduBlog

Criar Wikis; PBworks; Docs; Wikispaces

Criar e partilhar podcasts (áudio e vídeo); Podomatic; Voki (criar avatar);

TV em direto - Ustream TV; Livestream

Publicar e procurar Vídeos- YouTube; DailyMotion; TeacherTube; Video Google

Criar Redes sociais- Grouply; LinkedIn; Bebo; MySpace; Facebook

Criar Fotos e vídeos: Slide (criar slides com fotos); PictureTrail; BubbleShare (fazer SlideShow com fotos, desenhos,...); Animoto (criar vídeos com fotos); RockYou

Chat - Meebo; Xat

Comentários - Cbox

Criar fóruns - PhpBB

Tirar notas online- Webnote;

Capturas de ecrã: Jing; ZDSoft; Snag It

Contadores - Histats

Armazenamento de dados: SkyDrive; DropBox (1G grátis)

Muitas destas e outras plataformas Web 2.0 foram abordadas e exploradas livremente com a finalidade de que, depois de explorar algumas das suas ferramentas, elaborássemos uma proposta de Top 10 das ferramentas Web 2.0. Aqui fica a nossa.

1. Google - O Google hospeda e desenvolve uma série de serviços e produtos baseados na Internet. A missão declarada da empresa desde o início foi "organizar a informação mundial e torná-la universalmente acessível e útil".

2. Youtube - O YouTube é uma comunidade mundial de vídeos online mais popular, permitindo partilhar vídeos. O YouTube oferece um fórum para as pessoas se conectarem, informar e

inspirar outras pessoas ao redor do mundo e atua como uma plataforma de distribuição para os criadores de conteúdo original e anunciantes grandes e pequenos.

3. Wikipédia - Wikipédia é uma enciclopédia multilíngue construída de forma colaborativa por várias pessoas comuns de diversas regiões do mundo, todas elas voluntárias e como tal, disponibilizada online para um acesso livre. Qualquer artigo dessa obra pode ser transcrito, modificado e ampliado, pelo que, cada leitor é encarado como um potencial colaborador que pode contribuir para desenvolver o projeto. O modelo wiki é uma rede de páginas Web contendo as mais diversas informações que podem ser modificadas e ampliadas por qualquer pessoa através de um qualquer navegador.

4. Facebook - O Facebook é a maior rede social do mundo, fundada por Mark Zuckerberg, em fevereiro de 2004, inicialmente como uma rede exclusiva para os estudantes de Harvard.

5. Flickr - O Flickr é um serviço gratuito para utilizadores que desejam colocar (postar) fotos, não só no seu blog, mas também para ler, votar, adicionar à sua lista de favoritos, etc. O Flickr permite aos utilizadores armazenar de forma grátis uma grande quantidade de informação que pode ser ilimitada caso seja pago.

6. WordPress - O WordPress é um sistema de gestão de conteúdo que, sendo gratuito, lhe permite criar e manter, de maneira simples e robusta, todo o conteúdo de um site.

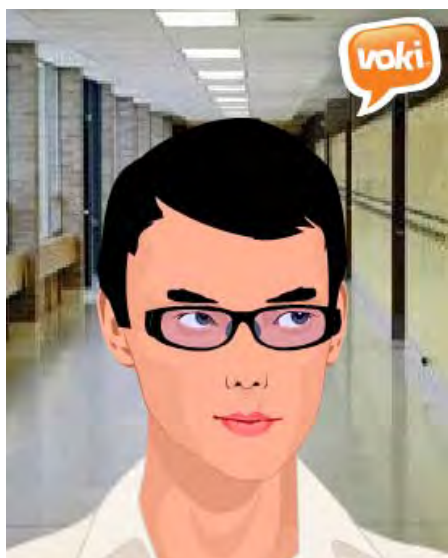
7. Scribd - Scribd é uma plataforma para partilhar documentos (PDF, PPT, DOC, RTF, XLS, ODF, ODG). Os documentos podem ser livros eletrónicos, trabalhos de pesquisa, páginas da Web e/ou apresentações de slides. O Scribd permite um conjunto diversificado de opções de gestão dos documentos partilhados tais como a criação de coleções de documentos, a definição da visibilidade do documento (pública / privada), a conversão do formato de upload noutros formatos de download;

8. Skype - Skype é um programa que permite realizar chamadas de voz e vídeo através da Internet. Com o Skype qualquer pessoa pode comunicar com outros internautas em qualquer parte do mundo aproveitando o acesso à Internet e sem pagar nada mais por isso. Basta que ambos os interlocutores tenham o Skype instalado e a funcionar. Além de conversar pela Internet também pode, através da compra de crédito online, realizar chamadas para telefones convencionais (fixos e móveis) de/para qualquer lugar do mundo, a custos bastante reduzidos. O Skype é, sem dúvida, o mais difundido programa para conversas de voz e vídeo da atualidade.

9. Twitter - Twitter é uma rede social e um servidor para microblogging, que permite aos utilizadores enviar e receber atualizações pessoais de outros contactos (em textos de até 140 caracteres, conhecidos como "tweets"), por meio do Website do serviço, por SMS e por softwares específicos. As atualizações são exibidas no perfil de um utilizador em tempo real e também enviadas a outros utilizadores seguidores que tenham assinado para recebê-las. As atualizações de um perfil ocorrem por meio do site do Twitter, por RSS, por SMS ou programa especializado para gestão. O serviço é gratuito pela Internet, entretanto, usando o recurso de SMS pode ocorrer a cobrança pela operadora telefónica.

10. Technorati - Technorati é um motor de busca de blogs. O site tornou-se a fonte definitiva para as principais notícias, opiniões, fotos e vídeos emergentes através de notícias, entretenimento, tecnologia, estilo de vida dos desportos, política e negócios. Com o technorati.com apresenta não apenas a autoridade e influência de blogs, mas também o índice mais completo e atual indicando "quem" e "o que" é mais popular na blogosfera.

Depois desta viagem de reconhecimento pela Web 2.0, passámos à exploração de um vasto conjunto de ferramentas disponibilizadas por várias plataformas com funções muito diversas e cada uma com o seu interesse do ponto de vista pedagógico: desde a gravação de voz, à criação de materiais didáticos interativos, passando por nuvens de palavras, elaboração de mapas conceptuais, criação de Webquests, mundos virtuais. Todas estas potencialidades podem ser encontradas em portais Web 2.0, entre os quais destacamos: Podomatic, Voki, Audacity, Answergarden, Imagechef, Pickjnet, Superstickies, Corkboard.me, Fotobabble, Wordle, Worditout, Tagxedo, PHP Webquest, Zunal, DropMind, Gliffy, Bubbl.us, Flowchart, Mind42, MindMeister, FreeMind, Mindomo, Comapping, Glinkr e Cmaps Tool, Hotpotatoes... Destacaremos algumas das mais relevantes pela sua importância e facilidade com que se podem utilizar. Iniciaremos por algumas que nos possibilitam a gravação áudio: Podomatic que nos permite gravar áudio e vídeo, e arquivo de "ficheiros de áudio" (em três simples etapas e com qualidade áudio mp3).

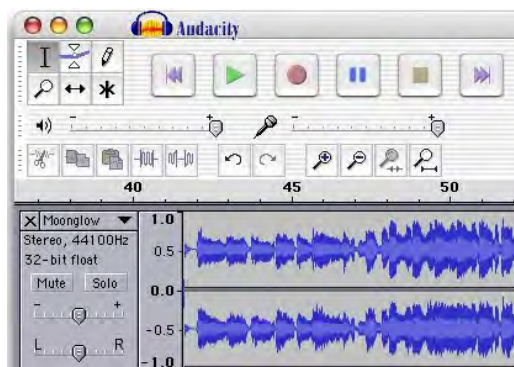


Não menos interessante é o portal Voki (<http://www.voki.com/>) que nos permite criar um avatar (que utilizamos para apresentação pessoal) baseando-se num texto escrito e escolhendo a voz para o mesmo, em função da língua utilizada e do género pretendido (feminino ou masculino).

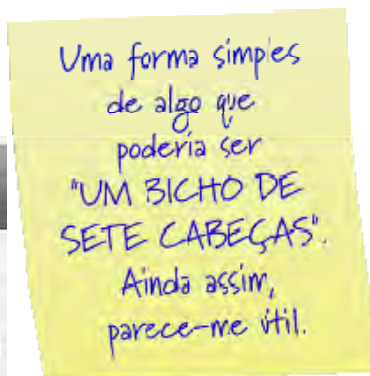
Consideramos interessante este tipo de avatares pois, tal como foram usados nesta formação, contribuem para ajudar a “quebrar o gelo” entre pessoas desconhecidas. Da mesma forma, quando alguém quer gravar com uma voz diferente os textos que escreve, pode aproveitar para utilizar estes Voki's. Usar este tipo de plataforma em contexto de sala de aula exige dos alunos mais atenção pois obriga a

escrever com mais cuidado (com ortografia e acentuação correta) caso contrário a leitura não corresponderá ao escrito.

Foi o que fizemos com os alunos de 6º curso, que no final do ano e a prestes de abandonarem a escola (passam para o estabelecimento de ensino secundário) fazem o seu discurso de despedida utilizando um avatar. Podendo mesmo disfarçar-se a apresentação usando vozes que não correspondem à identidade de quem o escreveu. Ora, pode ser usado como jogo de apresentação do tipo “Quem é quem?” ou “Adivinha quem sou!”, no qual o nome dos alunos/personagens é descoberto pela descrição física que cada um faz de si mesmo! No nosso caso, alguns dos rapazes quiseram trocar a voz masculina por voz feminina e riram-se do efeito! Com vista à gravação e edição de som, foi apresentado o programa Audacity (<http://audacity.sourceforge.net>) que pode assumir diversos formatos (wav, mp3, ...). Esta ferramenta surge como uma forma de realizar a nossa própria “engenharia de som” pois permite a sua edição (transformação, modificação, corte, mistura, velocidade, volume...).



O Answergarden é uma ferramenta muito interessante que permite fazer um "brainstorming". Pretendendo saber como "o outro" encara ou Língua Portuguesa, criámos uma atividade do que uma "tempestade de ideias" ou



caracteriza a que mais não é "tormenta de ideias" sobre a forma como cada um vê ou sente a nossa língua.

As palavras que são colocadas vão aumentando de dimensão à medida que são introduzidas pelos participantes no brainstorming evidenciando assim quais as características mais evidentes, de acordo com os participantes. Com efeito, as palavras vão aumentando proporcionalmente de dimensão em função da frequência com que são enunciadas. Assim, este sítio permite fazer uma "pesquisa" sobre dimensões como gostos, interesses, preferências, etc. etc. O limite é tão amplo quanto a imaginação e criatividade de cada utilizador.

Outra ferramenta permite apresentar mensagens revestidas de diferentes formas. Trata-se do Imagechef (www.imagechef.com) através do qual saudamos os participantes na oficina.



Esta é uma ferramenta que tem muitas potencialidades, permitindo, entre outras, criar mensagens apelativas que podem contribuir para cativar a atenção e o interesse e, como tal,



um maior êxito escolar dos nossos alunos. Usando ferramentas como esta, geradoras de motivação extrínseca para a realização de tarefas, poderemos obter dos alunos uma adesão mais entusiasmada para a realização de uma tarefa ou atividade proposta.

Passámos também pela aplicação pickjonet.com. O que se pode fazer aqui é, sem dúvida interessante. E aproveitámos para publicitar as nossas ferramentas de Língua Portuguesa na Web Móvel (página para acesso a partir de um telemóvel) numa paragem de autocarro.

Outra placa publicitária aparece como tendo sido colocada num outdoor de um bar numa das ruas mais

rústicas de Paris.

De facto, havíamos já experimentado o editor de websites móveis Wirenode e tínhamos necessidade de divulgar a nossa página móvel. Assim, aproveitamos para colocar uns cartazes publicitários virtuais nalguns pontos de passagem da cidade luz.

A aventura na Web 2.0 continuou com recurso à aplicação Superstickies (www.superstickies.com). Trata-se de uma ferramenta destinada à criação e importação de post-it's para integrar como imagem noutras ferramentas Web.

Facilita imenso o trabalho aos utilizadores que, não possuindo (ou não dominando) outros programas de criação / edição de imagem teriam muitas dificuldades em editar um post-it personalizado. E, porque o conhecimento é algo que não ocupa lugar e que nos acompanha para todo o lado, não resistimos, pois, a experimentar a ferramenta pelo que aqui deixamos também o resultado. O único reparo a fazer relativamente a esta ferramenta é o facto de não apresentar uma diversidade de cores para os fundos e as fontes, se encontrar bastante reduzida sendo inexistente no que respeita ao estilo da "fonte" limitando bastante a criatividade dos "utilizadores".

Outra ferramenta foi explorada na ferramenta Corkboard (<http://corkboard.me/>). Ali deixamos algo com o intuito de suscitar a curiosidade dos demais utilizadores. O corkboard faz exatamente jus ao nome: “quadro de cortiça” (virtual) onde cada visitante pode deixar as suas mensagens, alterar ou eliminar as existentes.

Também nós criamos um onde deixamos algo (<http://corkboard.me/AK7xujngF3>) procurando suscitar a curiosidade dos colegas da formação, a quem desafiámos no fórum com um “Atrevam-se a visitar”! E de facto, alguém por lá passou e deixou o seu comentário.

Como se pode ver, este quadro virtual pode ser encarado como um “muro de recados” ou como um meio de comunicação seguro entre pessoas. Porém, a não ser que o visitante deixe um qualquer registo ou efetue alguma alteração no conteúdo, não há qualquer garantia/prova de que as mensagens foram vistas/lidas pelos destinatários.



Se é verdade que qualquer Webonauta que tenha acesso a este quadro de cortiça pode colocar um post-it, comentar, apagar, alterar ou adulterar o conteúdo, ou até apagar o post-it, não deixa de ser necessária bastante precaução já que se pode eliminar um post-it com um simples click no “x” sem que seja pedida confirmação da vontade de o eliminar. Muita precaução, pois, neste caso!

Tivemos ainda a oportunidade de experimentar uma ferramenta capaz de fazer as suas fotos falarem: o Fotobabble (<http://www.fotobabble.com/>). Esta permite introduzir som ou voz numa imagem ou fotografia estática.



A título de exemplo, conjugado com outras ferramentas (como o Audacity) podemos gravar poemas e colocar uma imagem da autora ou referente do conteúdo do poema a acompanhar. E, à medida que apreciamos a imagem, ouvimos o som. Para testar esta ferramenta, colocámos uma foto (<http://www.fotobabble.com/m/QS8wWG5OTU5hbHM9>) em que até o Super-Homem ganha com o poder da Web 2.0.

Esta ferramenta tem utilidade para casos específicos onde a imagem se deve manter estática, como por exemplo para enviar uma mensagem que possa ser compreendida por gentes de diversas línguas: texto em inglês com voz em português; enviar um poema audível associado a imagens, fazer uma dedicatória com a nossa voz a acompanhar. Digamos que é como aqueles postais de natal que têm música

quando se abrem só que... Surpresa! No lugar da música pode receber a nossa voz!

Outra das aplicações divulgadas pela formadora foi o Worditout e o Wordle. Estas duas ferramentas permitem criar nuvens de palavras mas têm potencialidades distintas.



A ferramenta Worditout onde publicamos também uma nuvem com os termos da Web 2.0 parece-nos de interesse relevante.



O Wordle é, contudo, uma ferramenta bastante mais completa. Para além da posição e forma de apresentação dos termos, permite criar uma nuvem com um maior número de termos. Elaborámos várias nuvens para contextos diferentes: umas para a formação; outras para trabalho com os alunos. A primeira foi construída com base no portal do Instituto Camões.



A segunda foi construída com base na primeira página do Blogue que criámos para divulgar a Lusofonia na área geográfica onde lecionamos: "Lusofonia em Terras de Valdeorras".



A Wordle word cloud featuring the words "velho" and "burro" as the largest, central elements. Other prominent words include "rapaz", "neto", "viagem", "disse", "passaram", "montados", "homens", "ordenou", "povoado", "acompanhar", "patetas", "opinaram", "resolveu", "Andaram", "passarem", "povoação", "Então", "olhem", "descer", "continuamos", "Velho", "pobre", "grupo", "Descendo", "visto", "fez", "pessoas", "indignação", "monitou", "passagem", "seguido", "forte", "dois", "mundo", "assim", "Sobe", "coitado", "repimpado", "Desce", "Apelam-se", "seguimos", "atrás", "vez", "vivía", "monte", "imediate", "observavam", "adiante", "comparhia", "começamos", "logo", "querem", "all", "vai", "outras", "então", "criticados", "garoto", "continuarham", "obedeceu", "calar", "companha", "frente", "cruéis", "burrrinho", "boca", "novos", "criança", "fazendo-se", "montasse", "montado", "mandou", "matar", "junto", "aparear", "Seguiam", "homem", "vão", "certos", "podemos", "censurados", "pouco", "dia", "Wordle™". The words are arranged in a circular pattern around the central "velho burro", with varying sizes and colors (orange, yellow, green, blue) indicating their frequency or weight in the puzzle.

Utilizámos este tipo de ferramenta para trabalhar com os alunos os contos e fábulas. A partir da nuvem da respetiva fábula e com apoio de imagens representativas de diferentes momentos da mesma, criamos um conto coletivo. Foi de facto interessante ver como as palavras que mais chamam a atenção servem de indício aos alunos para adivinhar de que conto se tratava.



Mais tarde, aplicámos a mesma estratégia ao conto de “O velho, o rapaz e o burro”. Foi interessante constatar que os alunos do 5º e 6º curso (que já a haviam trabalhado em anos anteriores, com imagens e texto), a partir das palavras destacadas, foram capazes de reconstruir o conto. Em suma, diríamos que o Wordle é uma ferramenta que tem tantas possibilidades quanto a longitude da nossa imaginação.

Efetivamente, esta técnica pode ser utilizada em contexto de sala de aula para, a partir de textos com contos, histórias, descrição de personagens, criar uma nuvem de palavras relevante e assim pedir aos alunos que efetuem a análise de conteúdo da nuvem e descubram (investigando, se for necessário) de que conto ou história se trata. A elasticidade é tal que pensamos de seguida, utilizar a ferramenta para, face a determinada caracterização física e psicológica, descobrir de que personagem se trata,... etc. Assim, como se pode ver nas últimas duas nuvens, podemos descobrir de que conto se trata baseando-nos na frequência com que se repetem as palavras.

Explorámos também o [picturetrail.com](http://www.picturetrail.com/sfx/flicks/sample) (<http://www.picturetrail.com/sfx/flicks/sample>) que permite criar álbuns animados com fotografias de eventos.

Outras aplicações de interesse para criação de atividades interativas para publicação na Web foram exploradas no curso como é o caso do Hotpotatoes, Quandary, Quia (shareware), Exercise Makers e ClassMaker.

Para tal, nada melhor que explorar o programa HotPotatoes, concebendo, e criando alguns exercícios interativos para serem alojados posteriormente numa das diversas plataformas Web 2.0 exploradas e criadas durante os módulos anteriores.

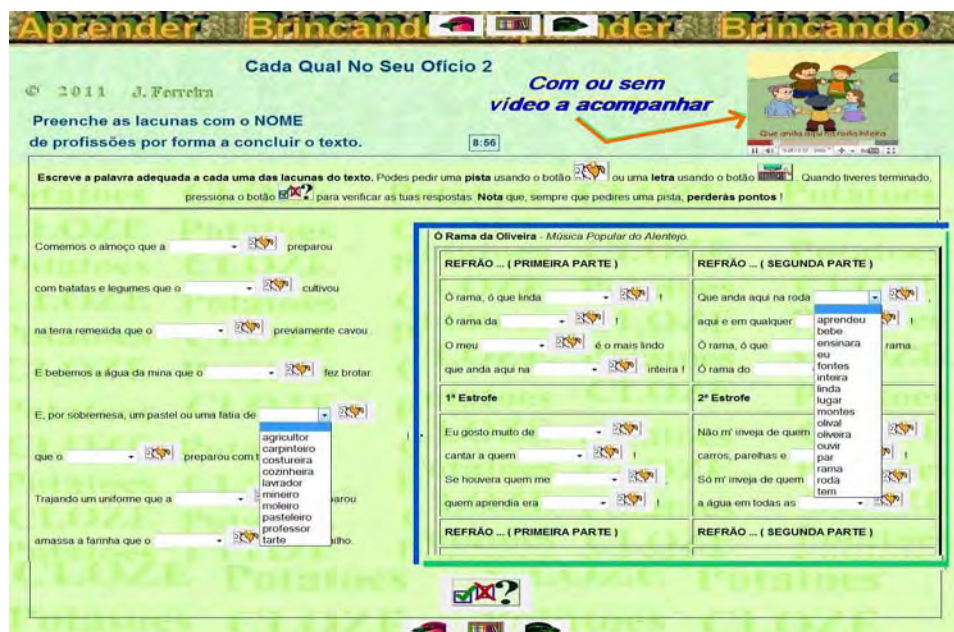


Permitindo criar palavras cruzadas (JCross), completar as lacunas (JCloze); dar respostas curtas e múltipla escolha (JQuiz), ordenar frases (JMIX) e, por último, fazer associação de palavras (JMatch), o Hotpotatoes são de facto, um dos melhores fornecedores de matéria-prima para construir o “menu”

do “restaurante pedagógico” que poderemos disponibilizar na Web 2.0.
Para reunir esta diversidade de tarefas educativas, existe ainda um aplicativo (Masher) que permite agrupar os exercícios construídos num bloco a que chamaremos “unidade”.



Exercício com JQuizz



Exercício com JCloze

Aprender Brincando

Trabalhos e Profissões - Completando 1

© 2011 J. Ferreira

Escolhe a opção que completa correctamente as frases. Verifica o resultado no botão

O médico



A costureira



QUE PARTE COMPLETA A FRASE ?

QUE PARTE COMPLETA A FRASE ?

usa farinha para fazer pastéis.
bate com um martelo no ferro saído da forja, em cima de uma bigorna.
utiliza a agulha e a linha para coser a roupa.
apaga os fogos com extintores, água, machados...
usa o pincel, o rolo e a tinta para pintar.
trabalha na cozinha preparando as refeições.
utiliza o estetoscópio para auscultar os doentes.

utiliza a agulha e a linha para coser a roupa.

Exercício com JMatch com escolha Múltipla

Aprender Brincando

© 2011 J. Ferreira

Trabalhos e Profissões - Arrastando 2

A tua pontuação é 100%.

A tua pontuação é 100%.
Muito bem!

O cozinheiro



trabalha na cozinha preparando as refeições.

O pintor



usa o pincel, o rolo e a tinta para pintar.

utiliza o estetoscópio para auscultar os doentes.

utiliza a agulha e a linha para coser a roupa.

bate com um martelo no ferro saído da forja, em cima de uma bigorna.

apaga os fogos com extintores, água, pás ou machados.

Exercício com JMatch por Arrastamento

Aprender Brincando

Profissões Cruzadas - Descobre 25 Profissões em 25 Minutos.

© 2011 J. Ferreira © 2011 J. Ferreira © 2011 J. Ferreira

Clica num dos números para ver uma **Plata** para descobrires a profissão. Se necessitares, usa o botão para obteres uma letra ivra. Aparecerá o botão para inserir a palavra nas quadrículas. Para avaliares o teu trabalho, usa o botão .

Horizontais:

2. Aquele que faz vigilância junto à porta
3. Aquele que trabalha na cozinha
4. Aquele que faz e/ou vende arranjos de flores
5. Aquele que faz massagens
6. Aquele que ensina os seus alunos
7. Aquele que recebe as pessoas à entrada de um hotel
8. Aquele que trata das pessoas doentes
9. Aquele que ajuda a tratar da beleza das pessoas
10. Aquele que julga os crimes
11. Aquele que normalmente faz rir as crianças
12. Aquele que cura os ferimentos das pessoas
13. Aquele que trabalha a pedra e constrói edifícios
14. Aquele que pinta paredes ou faz pinturas na tela
15. Aquele que vende peixe na peixaria
16. Aquele que trata do jardim

Verticais:

1. Aquele que trata da saúde dos dentes
2. Aquele que trabalha com energia eléctrica
3. Aquele que ajuda a recuperar a capacidade de movimento das pessoas
4. Aquele que trabalha nas farmácias
5. Aquele que ajuda os animais a a recuperarem a saúde
6. Aquele que repara motores de carros, camiões, comboios ou aviões
7. Aquele que trabalha numa pastelaria fazendo pasteis e outros doces
8. Aquele que conduz um comboio ou uma máquina de grande dimensão
9. Aquele que transforma o barro em diversos objectos
10. Aquele que verifica se os passageiros do comboio ou metro levam bilhete

Brincando

Exercício Jcross (palavras cruzadas)

Aprender Brincando

© 2011 J. Ferreira

Classificamos Nomes

8:10

Até ao momento respondeste a 2/10.

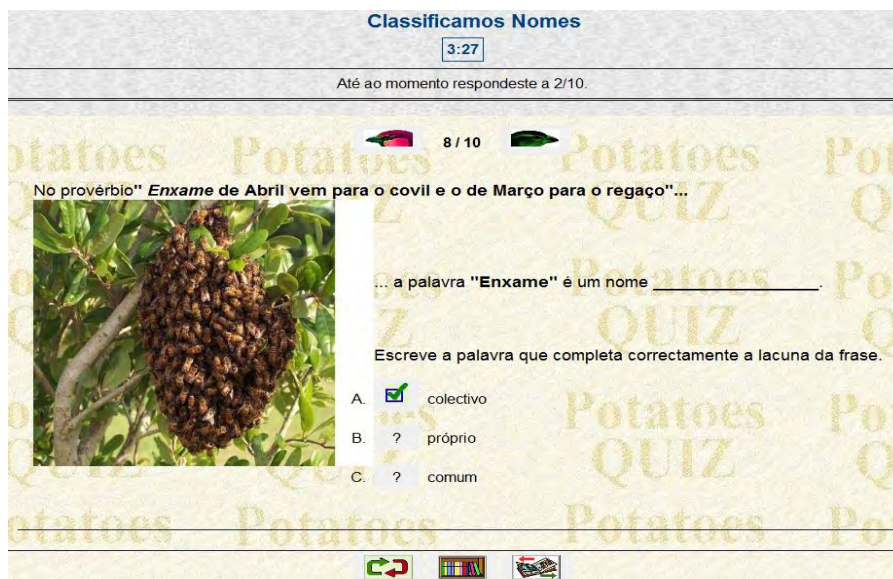
8 / 10

No provérbio" **Enxame** de Abril vem para o covil e o de Março para o regaço"...

... a palavra "**Enxame**" é um nome

Escreve a palavra que completa correctamente a lacuna da frase.

Exercício lacunar com JQuiz (resposta curta)



Exercício com JQuiz (escolha híbrida)



Exercícios com JQuiz (feedback contextualizado para cada opção)

O teu resultado foi: 25%.
Até ao momento respondeste a 1/10.

No provérbio "Pelo São Tiago, vai à vinha e prova o bago"...

A. ? ... a palavra "bago" é um nome próprio.

B. ☒ ... a palavra "vinha" é um nome colectivo.

C. ☒ ... a palavra "bago" é um nome colectivo.

D. ☒ ... a palavra "vinha" é um nome próprio.

E. ☒ ... a palavra "vinha" é um nome comum.

Certo! Muito bem.
A palavra "vinha" encontra-se no singular e refere-se a um conjunto de videiras (plantas que dão as uvas).

Falhaste.
A palavra "bago" refere-se à parte do cacho onde se encontra o sumo e a semente e que é comum a muitos cachos-de-uvas.

Oh! Que pena! Falhaste.
A palavra "vinha" não representa nenhuma coisa ou ser com identidade própria.

Falhaste.
A palavra vinha está no singular e não representa apenas uma coisa. Antes representa uma colecção de videiras, isto é, de coisas da mesma natureza.

Exercícios com JQuiz (feedback contextualizado para cada opção)

Aprender Brincar Aprender Brincar

Lacunas na "Rama da Oliveira"

MENU

Escreve a palavra que **completa** cada uma das **lacunas** do texto. Podes pedir uma **pista** usando o botão ou uma **letra** usando o botão . Quando tiveres terminado, pressiona o botão para verificar as tuas respostas. Se necessitares de **letras com acentos**, podes usar os botões abaixo!

Nota: Sempre que pedires uma pista, **perderás pontos!**

aprendeu bebe ensinar eu fontes inteira linda lugar montes olival oliveira ouvir
par para roda tem

Ó Rama da Oliveira - Música Popular do Alentejo.

REFRÃO ... (PRIMEIRA PARTE)

Ó rama, ó que linda Que anda aqui na roda

Ó rama da aqui e em qualquer

O meu é o mais lindo

que anda aqui na inteira !

1ª Estrofe

Eu gosto muito de Não m' inveja de quem

cantar a quem carros, parelhas e

Se houvera quem me Só m' inveja de quem

quem aprendia era a água em todas as

REFRÃO ... (PRIMEIRA PARTE)

REFRÃO ... (SEGUNDA PARTE)

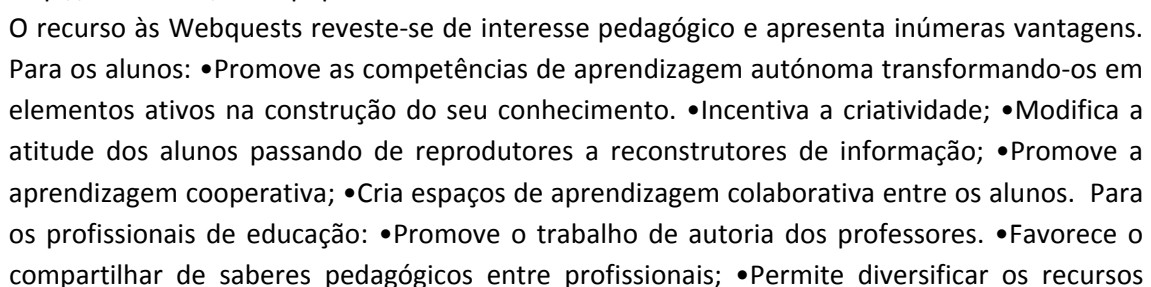
AVALIAR UMA PISTA

Á á À à Â â Ã ã Ç ç É é Ê ê Ó ó Ô ô Ú ú

Aprender Brincar Aprender Brincar

Exercício JCloze (lacunar)

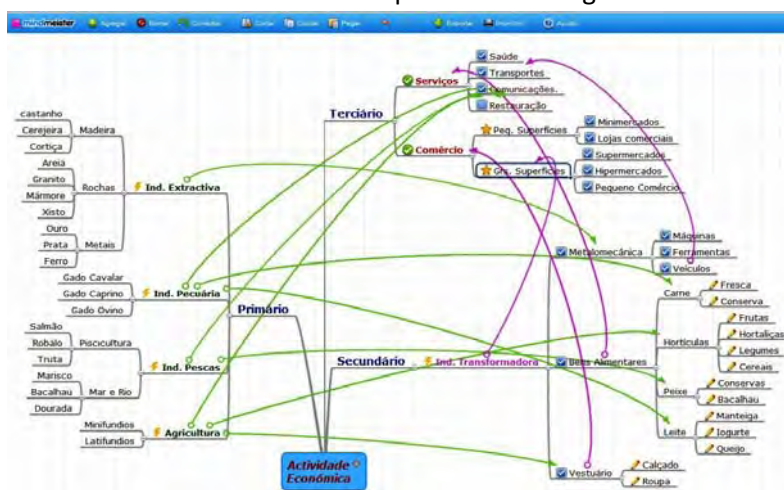
Componentes que deverá apresentar uma Webquest: **Introdução, Tarefa, Processo, Avaliação e Conclusão.**



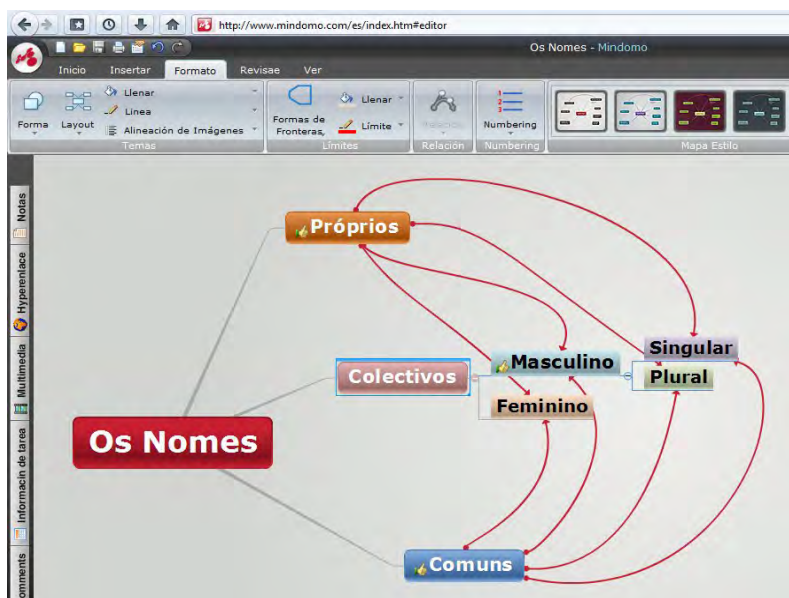
utilizados aumentando a motivação para o processo de ensino-aprendizagem dos alunos, conseguindo um mais efetivo envolvimento dos mesmos e um mais eficaz desenvolvimento de competências dos alunos.

Exploramos ainda ferramentas de construção de mapas conceptuais: DropMind, Gliffy, Bubbl.us, Flowchart.com, Mind42, MindMeister, Tutorial, FreeMind, Mindomo, Comapping, Glinkr e Cmaps Tool.

Da experiência realizada com a ferramenta MindMeister consideramos de realçar a dificuldade em encontrar forma de estabelecer palavras a especificar as relações cruzadas entre os conceitos (veja-se em <http://www.mindmeister.com/maps/show/99830113>). Assim, no mapa conceptual que apresentamos, faltam essas palavras de ligação (preposições ou verbos) que interligam os conceitos e lhes dão consistência para serem integradas no conhecimento.



Construímos também outro mapa usando a ferramenta Mindomo (www.mindomo.com).



Disponibilizámos ainda outro mapa conceptual elaborado com outra das ferramentas: o Buzan's iMindMap, disponível no sítio www.imindmap.com.

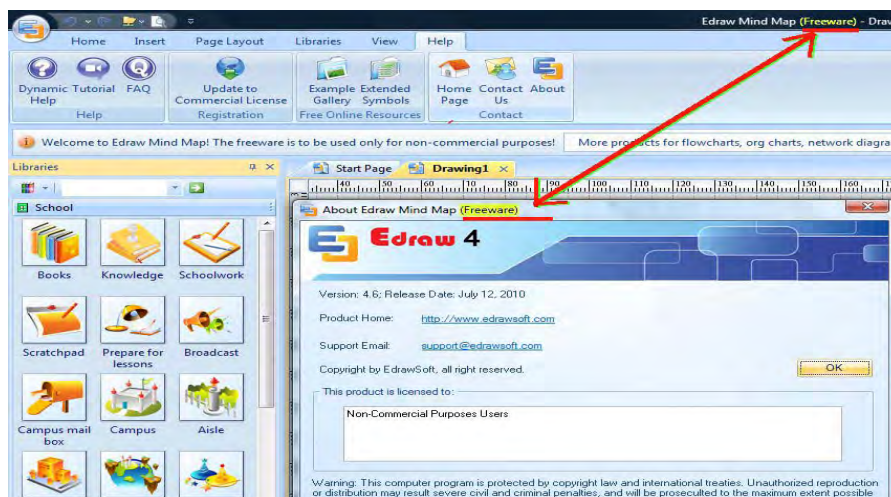


Outra ferramenta gratuita (a instalar no PC) é o Cmap Tools.

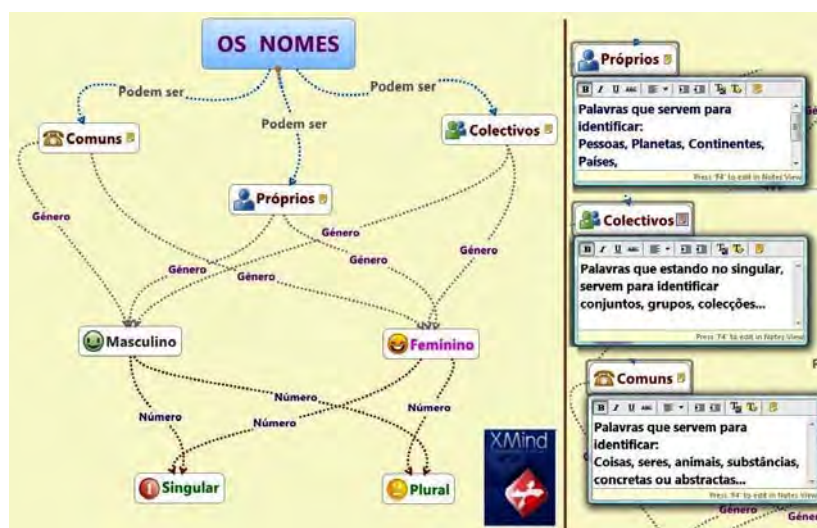
É uma das mais potentes e uma das mais funcionais e mais completas ferramentas para conceber, desenhar ou construir um “verdadeiro” Mapa conceptual.



Outra ferramenta, divulgada na Internet como freeware (para instalar no computador) foi o Edraw Mind Map (<http://www.edrawsoft.com/archives/edrawmax.exe>) a partir da página principal da empresa Edraw Soft (<http://www.edrawsoft.com/freemind.php>)



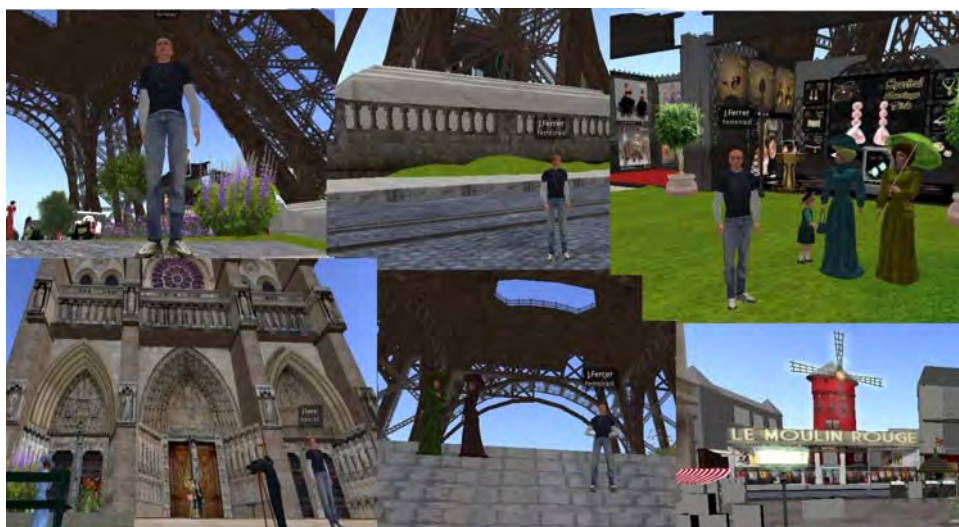
Das ferramentas para construção de mapas conceptuais, destacamos ainda o XMind.



Cremos que o limite das potencialidades destas ferramentas é tão amplo quanta a nossa capacidade de imaginação, de cooperação, de colaboração, de partilha. Parafraseando a expressão usada pelo protagonista de Titanic, na versão de James Cameron, na vida não podemos esperar que as coisas aconteçam. Antes, temos de “faz com que aconteça”.

É indiscutível que as novas gerações cresceram imersas em ambientes inundados pelos jogos de vídeo e jogos de computador. Muitas das crianças que no futuro serão o público das nossas escolas terão já sido geradas dentro de ventres consumidores de horas e horas de jogos virtuais, em computadores ou consolas de vídeo. O facto de os jogos se tornarem, cada vez mais, numa ferramenta educacional não pode constituir nenhuma surpresa. Eles permitem o desenvolvimento de destrezas e competências nas crianças fruto de uma fusão entre o brincar e o aprender. O importante é sermos capazes de acompanhar o devir dos tempos. Para tal, é necessário que os docentes dominem e desenvolvam técnicas de alfabetização digital.

Esta nossa viagem permitiu ainda descobrir as potencialidades educativas do Second Life. Elas são inúmeras e variadas. Aqui deixaremos algumas imagens que representam a nossa aventuras nos mundos 3D.





A era da mobilidade digital

O m-learning surge assim despertando a consciência e apelando ao profissionalismo dos docentes, apelando (ou obrigando) muitos dos docentes presos a concepções tradicionais de aprendizagem (quantas vezes ainda arraigadas ou enraizadas no mais tradicional “magister dixit”) a procederem a um “upgrade” da sua forma de encarar a educação nos dias de hoje.



De facto, os trabalhos de campo demonstram que as tecnologias móveis podem (e devem!) ser utilizadas em contexto educativo, não só porque são mais acessíveis quanto a custos (podendo, no caso de alunos que têm SMS grátis, e até chamadas a custo Zero entre determinados “clusters” (como é caso dos estudantes universitários com pacotes disponibilizados por todas as operadoras móveis).

Lembrando que "as tecnologias móveis andam nas mãos dos nossos alunos" Adelina Moura desafiou os formandos a criarem um Website Móvel e um Quiz. Foi o pretexto para mais uma aventura na exploração de plataformas web 2.0 potenciadoras do uso das tecnologias móveis no ensino. Utilizamos a plataforma Wirenode (<http://www.wirenode.com/>) e criámos o site

Com o aproveitamento pedagógico das tecnologias móveis (telemóveis, nas mãos de tantos e tantos jovens com potencialidades pedagógicas que ficam por explorar). Tal como o estudo “Jovens, Telemóveis e Escola”, de Eduarda Ferreira e na investigação realizada por Adelina Moura “Apropriação e mediação pedagógica do telemóvel”.



o

“Nau Catrineta” com algumas páginas destinadas à exploração de questões de Língua Portuguesa a partir de um telemóvel.

Apresentamos três “capturas do ecrã do telemóvel” onde se pode ver a página móvel que criámos. Como pretendemos colocar desafios aos alunos, colocámos um balão de fala desafiando os internautas: Atrave-te a Aprender.



Esta tecnologia possibilita um sem número de utilizações, permitindo inclusive, a criação de formulários (questionários, sondagens, resposta de escolha múltipla, quiz, ... etc.)

Sabendo que o que é jogo é o que mais facilmente os atrai, preferimos apostar na criação de jogos de resposta múltipla, os quais exigem alguma reflexão pois apresentam 5 possibilidades de resposta e como tal, as possibilidades de jogar “às sortes” e acertar na resposta, ficam altamente reduzidas pelo que exigem um maior esforço de atenção e reflexão para acertar.

E podemos envolver os jovens indagando os seus gostos e preferências ou através de jogos de escolha múltipla. Para muitos, será uma motivação para conhecer os autores citados já que, para responder acertadamente terão de realizar algumas pesquisas na Web, obrigando-os a escrever nos browsers as citações que colocamos para decidirem a quem pertencem...

FERREIRA.WIRENODE.MOBI

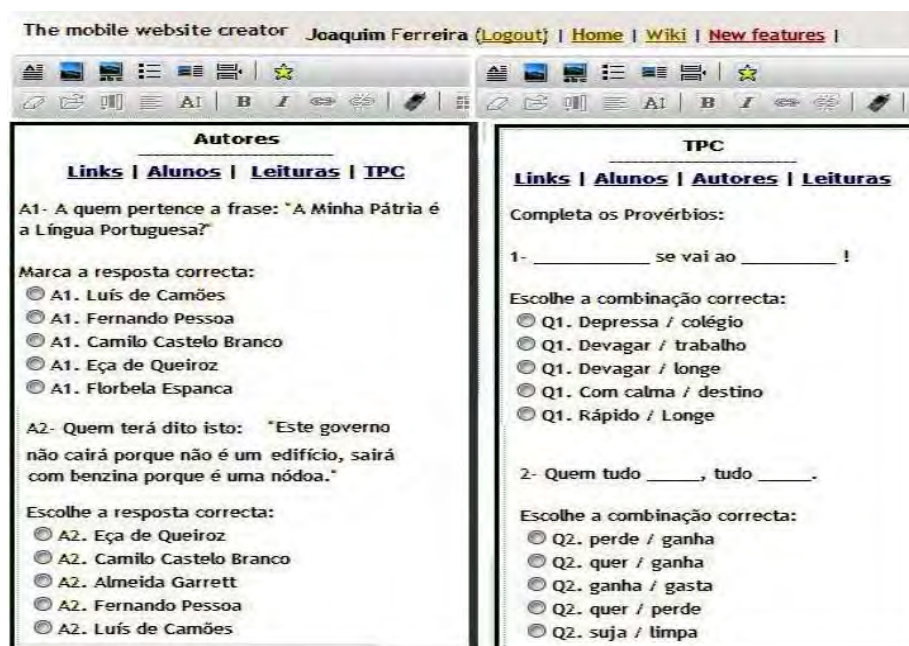
Principal
☐ Links
☐ Alunos
☐ Autores
☐ Leituras
☐ TPC
[Set as homepage](#) [delete](#) [rename](#)

Alunos
 Nível de domínio da Língua Portuguesa?
 Identifica-te aqui:

 Escolhe de acordo com o teu caso:
☐ Alto
☐ Médio
☐ Baixo

Leituras
Links | Alunos | Autores | TPC
 Um pouco sobre ti...
 Que tipo de livro preferes?
☐ Viagens
☐ Histórica
☐ Romances
☐ Contos
☐ Notícias
☐ Poesia
 Que idiomas dominas?
☐ Francês
☐ Inglês
☐ Castelhana
☐ Português
☐ Italiano
☐ Chinês
☐ Alemão
☐ Outro

Usos do formulário do Wirenode



Outros exemplos, abrangem o conhecimento dos provérbios. Com este tipo de interface, os alunos podem responder a questionários cujas respostas recebemos na nossa caixa de correio eletrónico fornecendo aos alunos, posteriormente, o feedback do seu desempenho. Contudo, recorrendo ao Mobile Study (<http://www.mobilestudy.org>) podemos realizar exercícios interativos de correção automática obtendo o aluno uma autoavaliação em tempo real. E a nossa aventura prosseguiu criando então um teste de escolha múltipla para telemóvel com a tecnologia Mobile Study (<http://www.mobilestudy.org/doquiz/10824/>)

Quiz: Provérbios

Question 1

Qual das frases abaixo corresponde a um provérbio ?

- ☐ Quem tudo quer, tudo perde.
- ☒ Correndo se vai ao longe.
- ☐ Devagar e bem, não falta quem.
- ☐ Quem anda à chuva constipa-se.

Retorno :

Your answer to question 1 is incorrect
The correct answer is

Quem tudo quer, tudo perde.

Explanation:

Quando o que ambicionamos é desmedido, o mais provável é nada alcançar.

Esta plataforma é um excelente meio para dinamizar o processo educativo. Os quizzes elaborados a partir de Mobile Study permitem fornecer “feedback” avaliativo às respostas dadas pelos interlocutores, permitindo explicar os motivos do erro, quando tal ocorre. É pena que não permita traduzir o idioma da interface que aparece exclusivamente em inglês.

Depois desta longa viagem, e em jeito de síntese, diríamos que, esta oficina de formação possibilitou-nos ficar com uma ideia bastante global do que há disponível na Web 2.0, uma forma de nos fazer acompanhar o decorrer dos tempos, constituindo-se como uma mais-valia no sentido de dar a conhecer as inovações tecnológicas dotadas de utilidade prática e com a capacidade de facilitar e proporcionar uma melhoria do processo de aprendizagem-ensino.

Considerações finais

Educar para quê? Esta é uma questão básica, mas muitas vezes esquecida. Mais do que nunca a escola tem de ensinar para a vida. Os alunos devem aprender a enfrentar riscos, tal como na vida. O contexto onde os alunos crescem muda ao longo do tempo e cada vez mais rápido. Por isso, é preciso que a escola exponha os alunos a problemas reais e frente a estímulos para que usem a imaginação e a criatividade para os resolver. As metas mais importantes na educação são a longo prazo e por isso difíceis de medir. Falta à educação uma visão alargada no tempo, para que não corra o risco de preparar as futuras gerações para uma sociedade do passado, em vez de as preparar para o futuro, onde predominam os avanços tecnológicos e mudanças constantes.

Uma consequência natural do desenvolvimento tecnológico é a emergência de novas modalidades e suportes de apoio ao processo de ensino e aprendizagem. Nos últimos anos, as TIC têm sido integradas em variados domínios da atividade humana, em particular, na educação. Se por um lado, as tecnologias têm um grande potencial pedagógico, promotor da aprendizagem individual e colaborativa e do desenvolvimento de variadas competências, por outro, apresentam oportunidades para professores e alunos aprenderem e trabalharem colaborativamente, divulgando e partilhando as suas experiências com todo o mundo.

A forma como os alunos comunicam e interagem hoje é muito diferente de como as gerações anteriores o faziam há algumas décadas. Por consequência, é importante conhecer as competências que os alunos atualmente devem desenvolver para viver, aprender e trabalhar com sucesso numa sociedade cada vez mais complexa. É por isso que os professores desempenham uma tarefa de grande importância para que os alunos possam alcançar e desenvolver as competências de que necessitam para entrada no mundo laboral.

Qual é então o potencial de integração de tecnologias inovadoras no processo educativo? Podemos listar pelo menos três boas razões:

- Precisamos de preparar os alunos para competirem numa nova economia global;
- A natureza do trabalho está a mudar;
- Precisamos de preparar os alunos para serem efetivos cidadãos no século XXI.

Com a evolução da Web (Web 1.0/Web 2.0), hoje aprende-se de múltiplas formas: aprende-se fazendo; aprende-se interagindo; aprende-se procurando e aprende-se partilhando. O principal valor oferecido pelas aplicações Web 2.0 é a simplificação da leitura e da escrita on-line, permitindo aos alunos gerar e partilhar conteúdos, no sentido de uma aprendizagem 2.0 – conteúdos gerados pelos utilizadores e arquitetura de participação.

A Web 2.0 tem implicações práticas, em diferentes contextos de aprendizagem (presencial, a distância e misto), levando a que os alunos também “escrevam” na Web e não apenas leiam, como acontecia na Web 1.0. Todavia, exige que o professor tenha capacidade de organizar atividades para os alunos realizarem, individual ou colaborativamente, enquanto navegam na Internet, como por exemplo:

- Wikis para criar dicionários sobre conteúdos em estudo, para desenvolvimento de projetos, pesquisa e trabalho colaborativo;
- Blogues para criar diários para as aulas, para divulgação das suas próprias produções, comentário de notícias relacionadas com as aulas, entre outras atividades;
- Grupos, fóruns e chats para debates coletivos;
- Produção de objetos de aprendizagem como vídeos, apresentações multimédia ou qualquer outro documento digital relacionado com os conteúdos em estudo;
- Participação em redes sociais temáticas relacionadas com matérias curriculares.

Os Projetos de Aprendizagem com a Web 2.0 apresentados neste texto são ideias práticas sobre como integrar ferramentas Web 2.0 no processo de ensino e aprendizagem.

São exemplos que mostram como é importante que os professores tenham competências para o uso das tecnologias que lhes permitam chegar a todos os alunos e criar neles a motivação para que integrem ferramentas Web 2.0 e diferentes formatos multimédia no seu processo de aprendizagem.

Urge desenvolver um modelo educativo fundamentado no desenvolvimento de competências e habilidades necessárias para enfrentar as exigências deste século, investindo em ambientes de aprendizagem enriquecidos com a integração de tecnologias digitais, seja através de ferramentas Web 2.0 e Web 2.0 móvel, do desenho de unidades didáticas de e-learning ou m-learning ou de software educativo livre.

Graças ao desenvolvimento tecnológico e às tecnologias móveis, o acesso à informação e ao conhecimento e a forma como as pessoas se comunicam, sofreu uma grande mudança na sociedade atual, permitindo que ocorra em qualquer momento e lugar. A tecnologia móvel tem-se desenvolvido muito, através da miniaturização de dispositivos móveis, como o telemóvel e os tablets, do aumento das suas potencialidades e a redução dos custos de aquisição e acesso a serviço de dados, tornando-os tecnologias com potencial pedagógico. A quase universal generalização do telemóvel faz deste equipamento uma ferramenta de aprendizagem do século XXI, que é preciso aproveitar desde já.

O objetivo desta publicação não é apenas a compilação de projetos que utilizam aplicações emergentes, mas convidar os professores que participaram nas várias edições da oficina MIPL2.0 a partilhar e refletir sobre as descobertas e aquisição de competências para integração efetiva das TIC em contexto educativo. Alguns projetos estão ainda na sua infância, outros apresentam-se mais desenvolvidos, mas todos eles se afiguram bons exemplos de projetos de aprendizagem com a Web 2.0, com elevado valor pedagógico, podendo encorajar outros professores a inovar e enriquecer as suas práticas letivas.

Agradecimentos

Como consideração final, cabe uma palavra de agradecimento ao Instituto Camões, em particular ao Dr. Rui Vaz, coordenador do MIPL2.0, e a todos os professores que aceitaram contribuir para esta publicação. Igual palavra é devida a todos os alunos que direta ou indiretamente estiveram envolvidos nos projetos apresentados, em particular os alunos do 3º ciclo e do ensino profissional premiados. Um especial agradecimento aos alunos Helena Monteiro, Isabel Pereira, Patrícia Barbosa e Rita Alves da turma do 9ºD da Escola E.B. 2,3 de Frazão pela elaboração da ilustração utilizada na capa desta publicação.

Autores e projetos apresentados:

Ensino básico

Daniela Teles - *A História da Carochinha*

Gil Batista Castro - *Português divertido*

Paula Queiroz - *Aprender, Crescer, Partilhar*

Vanda Araújo - *é-Português UK*

Helena Costa - *Caminhos*

Joaquim Ferreira - *Mundo da Lusofonia*

Sílvia Martins - *Juntos pela Língua*

Catarina Lourenço - *A Casa da Língua*

Ana Mota - *Clube Experiências*

Helena Freitas - *Escola Aberta*

Maria Virgínia de Sousa Martins - *A Escrita Criativa*

Amélia Vilarinho - *A Torre de Babel*

José António dos Santos Lapa - *Mundo dos baús*

Joaquim Nogueira de Oliveira - *Saber partilhado*

Sílvia Andreia Sampaio Vilela - *Lenda "A Bela Melusine"*

Marla Andrade - *Palavras a brincar*

Teresa Barreiros - *LCP Bremen Bremerhaven*

Ana Paula Costa da Silva Duarte - *Escola Portuguesa JURA*

Paula Cristina do Aido Almeida - *Portefólio de Português Interativo*

Álvaro Oliveira - *Nuvens de palavras (Regras de delicadeza)*

Teresa Márcia Cabral Küffer - *HSK Português*

Lurdes Martins - *O País da Vontade*

Carla Lourenço - *Língua Portuguesa em Linha*

Ricardo Miranda - *Oficina das Histórias*

Sílvia Rêgo - *Palco Luso*

Teresa Silva Rosa - *Curso Interativo de Língua e Cultura Portuguesa*

Ensino secundário

Berta Elias - *Sala de Línguas*

José António Batista - *Naveg@r é preciso!*

Álvaro Oliveira - *Poluição a mais... saúde a menos*

Álvaro Oliveira - *Regresso às origens...*

Álvaro Oliveira - *Site Musalusa*

Rubiane Maria Torres de Souza - *Fado Sambinha – Português para Hispanofalantes*

Cristina de Fátima Seixas Basílio - *A Oficina da palavra*

Maria Cristina Antunes Frutuoso - *@PRENDER+ WEB 2.0 - O Português - da teoria à prática*

Maria de Jesus Rocha Pinto Gracias Fernandes - *Ler e Depois*

Fátima Silva - *A Sul*

Ensino superior

Madalena Simões - *Português para Apaixonados*

Sandra Carla Ferreira Pinheiro - *Portal da Língua Portuguesa*

Carla Sofia Amado - *Português para aprendentes de língua materna alemã em contexto de blended-learning*