

PROGRAMA>>WORKSHOPS

14.00 Workshops

- 1. Blogue, YouTube, Flickr e Delicious

Sónia Cruz

O blogue tem, entre outras vantagens, a possibilidade de publicar gratuitamente informação, centrando-se no conteúdo e não na interface devido à facilidade de edição. Nele, podem ser 'postadas' hiperligações, imagens e vídeos.

O Flickr permite a partilha de imagens e possibilita a criação de álbuns para armazenamento de fotografias. Também vídeos, como os provenientes do YouTube, permitem aos utilizadores carregar, assistir e partilhar podendo, esse material, ser disponibilizado em blogues e sites pessoais. O Del.icio.us é um serviço que permite organizar uma colecção de sites favoritos online.

Neste Workshop pretende-se fazer uma breve caracterização destas ferramentas da Web 2.0 e apresentarem-se caminhos que ajudem os professores a aplicá-las em contexto de sala de aula.

Sugestão: pense num título para o seu blogue e numa designação para o seu espaço no Delicious bem como um URL de um dos seus sites de consulta.

Local: Laboratório

- 2. Podcast e utilização do software Audacity

Adão Sousa e Fátima Bessa

Neste Workshop faz-se uma breve apresentação do conceito de podcast e dá-se uma noção sobre o que são "Feeds / RSS" e agregadores de podcast.

Seguidamente referem-se alguns servidores de podcast disponíveis na Web e as suas potencialidades na aplicação a práticas educativas, tendo como ponto de referência o Podomatic, passando-se à criação de um podcast e de um episódio.

Para a operacionalização de uma experiência de publicação alternativa de podcast, apresenta-se o software de gravação e edição de áudio Audacity, bem como a forma de operar com ele, nomeadamente na inserção de fundo musical como suporte ao discurso verbal, no sentido de tornar mais perceptíveis e, simultaneamente, mais atractivos os documentos áudio produzidos.

Local: Laboratório. Para rentabilizar o tempo no workshop, pense num título para o seu espaço no Podomatic, que esteja relacionado com o propósito dos seus podcasts. Traga um pequeno texto para gravar.

- 3. Dandelife, Wiki e Goowy

Hugo Martins

O Dandelife é um serviço focado na criação de linhas do tempo com apoio de fotos (Flickr), vídeos (YouTube) e textos. O Wiki é uma ferramenta que permite com muita facilidade criar e alterar páginas, possibilitando a aprendizagem colaborativa. O Goowy é um ambiente de trabalho online, cujo sistema integra uma conta de e-mail, calendário, bloco de notas, agregador de RSS, gerenciador de favoritos e possibilita armazenar todo o tipo de documentos podendo, o utilizador, escolher se os mantém na esfera privada ou pública.

Neste workshop, para além de apresentar as vantagens destes sistemas de publicação e armazenamento de informação, fornecem-se orientações para a sua efectiva aplicação em sala de aula.

Local: Laboratório

- 4. Ferramentas Google: Page Creator, Docs e Calendar

Célio Gonçalo Marques

Neste workshop pretendemos mostrar como funcionam algumas das principais ferramentas Google, designadamente, o Google Page Creator, o Google Docs e o Google Calendar.

Através do Google Page Creator é possível criar e alojar um *website*, sem grandes conhecimentos técnicos e com um controlo preciso de todo o processo.

O Google Docs permite processar texto, efectuar cálculos e criar apresentações, tornando muito fácil a partilha dos ficheiros criados.

Através do Google Calendar é possível gerir eventos e partilhar essa informação com alunos, colegas, amigos, entre outros.

Local: Laboratório

- 5. PopFly - como editor de mashups

Pedro Ferreira e Ricardo Pinto

O *PopFly* é um serviço *Web*, totalmente gratuito, criado pela Microsoft para desenvolver *mashups*, *Gadgets*, *Web Pages* e aplicações. Através de uma agradável, intuitiva e simples interface gráfica, é possível combinar diversos tipos de aplicações e serviços *Web* num único produto.

Um *mashup* é uma aplicação *Web* que usa conteúdo de mais de uma fonte para criar um novo serviço completo. Como outro software social, os *mashups* são completamente livres e acessíveis.

Com o *PopFly* qualquer pessoa, mesmo sem experiência, vai conseguir fazer *mashups* em poucos minutos.

Local: Laboratório. Os participantes devem ter conta no Hotmail.

- 6. A Web 2.0 e as Tecnologias Móveis

Adelina Moura

O *Mobile Learning* ou aprendizagem através de dispositivos móveis (Telemóveis 3G, PDAs, Pocket PC) apresenta-se como um novo paradigma de aprendizagem em diferentes contextos sociais, em especial no contexto educativo. O telemóvel está-se a tornar numa tecnologia atractiva por permitir o acesso a dados e informação em qualquer lugar e a qualquer hora. A *Web 2.0* está cada vez mais compatível com a mobilidade e aponta para o desenvolvimento de aplicações capazes de aproveitar o potencial das tecnologias móveis.

Neste Workshop apresentamos algumas ferramentas da *Web 2.0* para tecnologias móveis e exemplos de utilização destas tecnologias em contexto de sala de aula.

Local: Laboratório. Os participantes devem trazer um dispositivo móvel.

- 7. Ambientes Virtuais e Second Life

Nelson Zagalo e Luís Pereira

Neste workshop vamos procurar apresentar um quadro dos actuais desenvolvimentos em curso no campo dos ambientes virtuais.

Serão abordados não só os conceitos chave do campo, como também será dada a possibilidade a todos os participantes de realizar uma visita "in-world" guiada, a várias ilhas ligadas ao ensino no SL. Esta visita, sendo o ponto central do workshop, terá como denominador desenvolver uma percepção das facilidades de imersão e desse modo desenvolver nos utilizadores uma perspectiva de abertura face à tecnologia.

Local: Laboratório. Requisitos dos participantes: abrir previamente conta no SL (*Second Life*).

- 8. Do Movie Maker ao YouTube

Joana Carvalho

A Web 2.0 propicia estimulantes ferramentas e recursos que possibilitam a criação de ambientes de partilha e comunicação de assuntos vários, por exemplo, entre professores e alunos. Um desses recursos é o popular YouTube que proporciona a criação de espaços para a divulgação e armazenamento online de vídeos de curta duração.

Para um professor publicar, no YouTube, um vídeo, tem vantagem de ser capaz de o (re)produzir num software de edição de vídeo, como o Windows Movie Maker, para torná-lo mais apelativo.

Este workshop centra-se na explanação dos passos essenciais a seguir no Windows Movie Maker para se criarem vídeos de curta duração. Depois exemplifica-se como publicar no YouTube.

Local: Anfiteatro. Recomenda-se que traga o seu portátil para explorar o Movie Maker na sessão.

- 9. Mapas Conceptuais Online

Graça Magalhães e Filomena del Rio

Apresenta-se o conceito de mapa conceptual e as abordagens pedagógicas que orientam a sua utilização. Mostra-se a sua aplicabilidade nos processos de ensino/aprendizagem, bem como as vantagens do recurso a esta ferramenta.

Explora-se a ferramenta CmapsTools, explicando-se como se utiliza.

Local: Laboratório

© Encontro sobre Web 2.0, 2008
Site Optimizado para 1280x800, IE
encontro.web2@gmail.com