

ANÁLISE DA FERRAMENTA WEB 2.0

Nome: CALAMÉO

Endereço: <http://www.go2web20.net/site/?a=Calameo>



COMPONENTES

1. Finalidade
Criar publicações Web interactivas.
2. Design
<ul style="list-style-type: none">• Atractivo É uma ferramenta atractiva, na medida em que dispõe de imagens informativas, tornando a sua exploração intuitiva.• Eficiente É eficiente, na medida em que responde ao objectivo definido (criação de uma publicação).• Coerente É coerente, na medida em que clarifica o utilizador nas diferentes etapas da sua utilização.
3. Aplicação
Ideal para compilar a informação desejada, através da criação de livros digitais, revistas, brochuras, catálogos, entre outros.
4. Usabilidade
Esta ferramenta deverá ser utilizada, predominantemente, pelos docentes.
5. Impacto na aprendizagem
Proporciona momentos lúdicos e prazerosos na exploração de histórias infantis.

ANÁLISE DA FERRAMENTA WEB 2.0

Nome: DOPPELME

Endereço: <http://www.go2web20.net/site/?a=DoppelMe>



COMPONENTES

1. Finalidade
Criar um Avatar.
2. Design
<ul style="list-style-type: none">• Atractivo É uma ferramenta razoavelmente atractiva, pois dispõe de poucas imagens ilustrativas.• Eficiente É eficiente, na medida em que responde ao objectivo definido (criação de um avatar expressivo).• Coerente É coerente, na medida em que contém informação clara e concisa para a concretização da actividade.
3. Aplicação
Ideal para facilitar a comunicação e compreensão de estados emocionais e características físicas.
4. Usabilidade
Esta ferramenta deverá ser utilizada pelos docentes, uma vez que a informação disponibilizada está em Inglês.
5. Impacto na aprendizagem
Proporciona momentos de diversão, mas subjacente integra a exploração das emoções e da auto-imagem.

ANÁLISE DA FERRAMENTA WEB 2.0

Nome:

Endereço:



COMPONENTES

1. Finalidade
2. Design
• Atractivo
• Eficiente
• Coerente
3. Aplicação
4. Usabilidade
5. Resultado Final
6. Impacto na aprendizagem

Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti
Pós-Graduação “TIC em Contextos de Aprendizagem”
Seminário de Projecto

**“O USO DAS TIC NO PROCESSO ENSINO - APRENDIZAGEM DE ALUNOS COM
NECESSIDADES EDUCATIVAS ESPECIAIS”**

Numa sociedade em constante mudança, em que as Tecnologias de Informação e Comunicação são ferramentas presentes no quotidiano das crianças, os agentes educativos sentem a necessidade de as integrar nas suas práticas educativas.

O presente inquérito por questionário tem como objectivo identificar e analisar a pertinência dos recursos TIC utilizados pelos docentes que trabalham com os alunos com Necessidades Educativas Especiais.

Sexo: M F

Idade: anos.

1. Grau de ensino que lecciona:

1º Ciclo 2º Ciclo 3º Ciclo Sec.

2. Situação Profissional:

QND QNP QZP Contratado Destacado

3. Tempo de serviço:

Anos Dias

4. Disciplinas que Lecciona:

1º Ciclo 2º Ciclo 3º Ciclo

Português

Matemática

Inglês

História

Ciências da Natureza

E.V.T.

Ed. Musical

Ed. Física

Outra (s): _____

5. Tem formação na área das Tecnologias da Informação e Comunicação?

Sim Não

Se sim, qual? _____

6. Considera necessária a formação e actualização de conhecimentos na área das TIC?

Sim Não

7. Utiliza o computador na sua intervenção pedagógica?

Frequentemente Às vezes Raramente Nunca

8. Incentiva os seus alunos a utilizarem as TIC como recurso na elaboração de trabalhos?

Frequentemente Às vezes Raramente Nunca

9. Tem alunos com Necessidades Educativas Especiais integrados nas suas turmas?

Sim Não

10. Possui formação na área das TIC relacionada com o processo de ensino-aprendizagem de alunos com Necessidades Educativas Especiais?

Sim Não

11. Utiliza o computador como instrumento de trabalho para uma intervenção diferenciada, para os alunos com NEE?

Frequentemente Às vezes Raramente Nunca

12. Elabora recursos multimédia / informáticos que facilitem a aprendizagem dos alunos com NEE?

Frequentemente Às vezes Raramente Nunca

12.1. Se já elaborou e aplicou, como avalia essa intervenção?

Muito positivo

Positivo

Pouco Positivo

Nada Positivo.

13. Tem conhecimento de sites que disponibilizem material pedagógico para crianças com NEE?

Sim Não

13.1. Se sim, como teve conhecimento?

13.2. Enumere alguns exemplos.

14. Na sua escola existe um Espaço (on-line) de Recursos direccionado para alunos com NEE?

Sim Não Não sei

15. No seu entender, qual é o impedimento à utilização das TIC no ensino – aprendizagem.

Enumere-os de 1 (mais relevante) a 5 (menos relevante)

- Falta de meios técnicos (computadores, salas, ligação à internet).
- Falta de quadro competente em informática para apoio do professor face às dúvidas.
- Falta de formação específica para a integração das TIC junto dos alunos com NEE.
- Falta de software e recursos digitais apropriados.
- Falta de motivação dos professores.

Obrigada pela sua colaboração.

ANÁLISE DA FERRAMENTA WEB 2.0

Nome: PIKIKIDS

Endereço: <http://www.go2web20.net/site/?a=pikikids>



COMPONENTES

1. Finalidade
Criar uma banda desenhada.
2. Design
<ul style="list-style-type: none">• Atractivo É uma ferramenta atractiva, pois dispõe de variedade de cores e imagens.• Eficiente É eficiente, na medida em que responde ao objectivo definido (criação de uma banda desenhada).• Coerente É razoavelmente coerente, na medida em que contém reduzida informação explicativa.
3. Aplicação
Ideal para facilitar a comunicação e compreensão de estados emocionais e características físicas.
4. Usabilidade
Esta ferramenta é prática e eficaz para apresentar trabalhos colaborativos (alunos e professores). No entanto, a língua utilizada é o Inglês.
5. Impacto na aprendizagem
Proporciona momentos de criatividade e imaginação.

ANÁLISE DA FERRAMENTA WEB 2.0

Nome: SHIDONNI

Endereço: <http://www.go2web20.net/site/?a=Shidonni>



COMPONENTES

1. Finalidade

Participar num jogo on-line e criar um animal de estimação.

2. Design

- **Atractivo**

É uma ferramenta bastante atractiva, porque dispõe de variedade de cores e imagens dinâmicas.

- **Eficiente**

É eficiente, na medida em que responde ao objectivo definido (participação on-line no jogo).

- **Coerente**

É coerente, na medida em que contém a informação essencial para a participação e exploração da ferramenta.

3. Aplicação

Proporciona momentos de diversão à medida que os utilizadores (crianças) vão superando as diferentes missões.

4. Usabilidade

Ideal para as crianças brincarem com as suas criações (animal de estimação).

5. Impacto na aprendizagem

Desenvolve a responsabilidade e promove a competitividade.

ANÁLISE DA FERRAMENTA WEB 2.0

Nome: STUPEFLIX

Endereço: <http://www.go2web20.net/site/?a=stupeflix>



COMPONENTES

1. Finalidade

Criar um vídeo.

2. Design

- **Atractivo**

É uma ferramenta atractiva (para adultos).

- **Eficiente**

É eficiente, na medida em que responde ao objectivo definido (criação de um vídeo).

- **Coerente**

É razoavelmente coerente, na medida em que é o utilizador que procura os comandos necessários para personalizar a sua actividade.

3. Aplicação

Ideal para criar um pequeno vídeo (imagem e som).

4. Usabilidade

Esta ferramenta destina-se aos professores.

5. Impacto na aprendizagem

É uma forma criativa de personalizar imagens, vídeo, música e texto.