

Livro CALL



Este projecto foi fundado com o apoio da Comissão Europeia. Esta publicação reflecte apenas as opiniões do autor, e a Comissão não pode ser responsabilizada por quaisquer usos e informação que nele possam existir.

Conteúdo

Sobre o Livro CALL	3
Cursos de eLearning para professores	5
Tipos de materiais/actividades relacionados com o CALL	7
Exercícios de Audição	13
Como transferir materiais analógicos para materiais digitais	25
Como copiar VHS para DVD	30
Ensino de línguas estrangeiras para alunos com deficiência auditiva	32
Acessibilidade de materiais a alunos com deficiência visual	34
Dispositivos agentes de utilizador	35
Conselhos e orientações gerais para a criação de páginas web acessíveis	36
Verificadores de acessibilidade Web	40
Como criar exercícios em papel	49
Aprendizagem de línguas assistida por computador no âmbito da Aprendizagem por Tarefas	51
Um exemplo de uma tarefa "O PlugWired"	54

Sobre o Livro CALL

O manual foi compilado originalmente no período compreendido entre o biénio de 2002 e 2004 pelas equipas do projecto BP-BLTM. O material foi desenvolvido e actualizado pelo projecto POOLS durante os anos de 2005 a 2007.

O conteúdo principal foi actualizado e mais conteúdos integrados em 2010 pelos membros da equipa POOLS-2. Este é um projecto de transferência de inovação baseado no primeiro projecto POOLS. O conteúdo do manual irá ser utilizado por outro projecto de transferência de inovação POOLS-M, o qual se debruça sobre metodologias de ensino de línguas. A Universidade de Ciências Aplicadas do Sul da Suíça (SUPSI) trabalhou a língua e os conteúdos, dando ainda conselhos ao projecto POOLS-2.

Introdução à Aprendizagem de Línguas Assistida por Computador (CALL)

A metodologia CALL (Computer Assisted Language Learning) é muitas vezes considerada um método de ensino de línguas. No entanto, tal não é totalmente correcto. Na metodologia CALL tradicional, o ensino baseava-se numa abordagem behaviorista, tal como acontecia no “ensino programável”, em que o computador verificava a resposta (input) do aluno e dava o feedback para uma actividade ou exercício adequados. Actualmente, a metodologia CALL dá ênfase à comunicação e às tarefas.

O papel do computador na metodologia CALL evoluiu da sequência input – control – feedback para a gestão de comunicação, texto, áudio e vídeo. Poucas pessoas se apercebem que um leitor de DVD é, na realidade, um computador. Os aparelhos domésticos do futuro irão integrar e combinar vídeo, televisão, áudio, telefone, gráficos, texto e internet numa só unidade, como se pode constatar, em 2010, nas gerações mais recentes de “telemóveis / transmissores portáteis”.

Como utilizar a metodologia CALL no ensino, por exemplo, das línguas com menor difusão? O trabalho que os alunos possam fazer ao computador não deverá ser considerado, à partida, como CALL. O ponto de partida deve ser a aprendizagem de uma língua, onde os alunos trabalham com o computador no processo de ensino-aprendizagem,

Quando consideramos a utilização da metodologia CALL, é importante perceber como se processa a aprendizagem de uma língua.

A aprendizagem das línguas é um processo cognitivo, isto é, é o resultado do processamento de inputs de língua pelo aluno. O que é aprendido é, maioritariamente, o resultado deste processo e não as explicações, regras ou questões apresentadas pelo professor ou pelo computador. Com base no conhecimento prévio do assunto a ser trabalhado – a língua ou a aquisição da língua –, o aluno processa o input e ajusta-o ao seu sistema linguístico. O conhecimento linguístico não é apenas registado pelo aluno, mas sobretudo construído por si mesmo.

Um dos maiores receios relativamente ao trabalho com a metodologia CALL e com o ensino à distância / online, consiste no aspecto social. Acredita-se que uma comunidade mediada

pelo computador implicará alguma falta de relações sociais. No entanto, várias apresentações nas convenções EUROCALL¹ revelaram que as aulas de ensino à distância, usando um sistema de conferência áudio, desenvolveram uma noção de comunidade social mais forte (por exemplo, “A Solidão do Professor à Distância: o Papel da Presença Social na sala de aula online”, de TammelinMaija, da Escola de Economia de Helsínquia, na Finlândia, e uma outra apresentação “Encorajar uma aprendizagem (pro)activa da língua através do MOO”, de LesleyShield, Milton Keynes, Reino Unido).

A metodologia CALL oferece ao professor e ao aluno de línguas uma variedade de actividades que, quando cuidadosamente planeadas como parte do espaço pedagógico, irão ajudar o aluno a aprender a língua alvo.

¹<http://www.eurocall-languages.org/> uma organização europeia de professores de línguas que trabalha com as TIC e o ensino das línguas

Cursos de eLearning para professores

O emprego da metodologia CALL é uma óptima ferramenta para tornar as aulas de línguas mais apelativas e activas, mas exige que os professores possuam literacia informática. Em 1993, no Simpósio Anual CALICO (Computer Assisted Language Instruction Consortium), que decorreu no campus do College of William and Mary, em Williamsburg, o Reitor deu as boas vindas aos participantes desta forma: “Os computadores não substituirão nunca os professores, mas os professores que utilizam computadores irão substituir aqueles que não o fazem”.

Encontram-se infra algumas das muitas instituições que disponibilizam apoio aos professores no âmbito da literacia informática:

ECDL-F Ltd. (Fundação da Carta Europeia de Condução em Informática) é a organização que desenvolve e disponibiliza uma gama de diferentes programas de certificação para todos os interessados em computadores.

Um dos programas de certificação mais importantes e essenciais é o ECDL/ICDL. Este curso contempla os aspectos principais das TI e centra-se no desenvolvimento das competências informáticas nucleares, assim como na segurança da sua aplicação em diversos contextos de software.

ECDL-F é a organização que vai ao encontro das necessidades de todos. Se é um principiante, escolha um curso do Nível Elementar (Equalskills ou e-Citizen). Se quer melhorar as suas competências, veja a lista de cursos mais elaborados e/ou especializados (Nível Especialista, ECDL para Design assistido por Computador (ECDL CAD), ECDL para formação de profissionais certificados (ECDL CTP)). Se tem ou conhece alguém que tenha necessidades especiais, visite ECDL <http://www.ecdl.com/main/index.php> e consulte a informação sobre ECDL para Pessoas com Deficiências (ECDL PD).

Outra possibilidade recomendada para adquirir ou melhorar competências nas TIC, assim como obter alguma ajuda útil sobre a utilização das Tecnologias da Informação e da Comunicação na sala de aula, será a consulta do site <http://www.languages-ict.org.uk>. Aqui encontrará informação e conselhos sobre edição gráfica, áudio digital, máquinas fotográficas digitais, vídeo digital, comunicação por email, multimédia, PowerPoint, Excel e outros aspectos das TIC potencialmente úteis para as suas aulas de língua.

www.ict4lt.org/en/index.htm disponibiliza 4 módulos direccionados para as diferentes necessidades dos professores de línguas que vão ou estão a usar as TIC com os seus alunos.

O primeiro módulo, que se centra nos conhecimentos e competências num nível elementar, inicia os utilizadores nas novas tecnologias, nas vantagens para o ensino-aprendizagem das línguas, no hardware e software com que o professor deve estar familiarizado, nas ferramentas de texto e a sua utilização, na Internet e na metodologia CALL.

O módulo 2 (nível intermédio) disponibiliza informação sobre a metodologia CALL (como utilizar os recursos multimédia, online e offline) e uma introdução aos programas de verificação linguística na sala de aula de línguas modernas.

Para os professores de línguas ao nível avançado, existe o Módulo 3, que abrange aspectos como o software de design da metodologia CALL, a criação de um website, as tecnologias da linguagem humana e oferece ainda a possibilidade de desenvolver as competências de gestão específicas para a orientação de um centro de línguas multimédia.

Módulo 4 – Avaliação assistida por Computador (Computer Aided Assessment - CAA) – é simultaneamente um desafio e uma possibilidade de tornar a vida do professor mais fácil e agradável.

Se está interessado nas possibilidades de prática efectiva para professores e formadores de línguas europeias, enquanto língua segunda/estrangeira, o ideal para si é www.solki.iyu.fi/tallent. O módulo, que foi desenvolvido por especialistas de onze universidades europeias, proporciona um conhecimento elementar e uma orientação no que respeita às TIC e à aprendizagem de línguas, assim como conselhos sobre como integrar as TIC no processo de ensino das línguas.

<http://www.well.ac.uk> é conhecido como um óptimo recurso para os professores de línguas que estão interessados em saber mais sobre a Internet e em utilizá-la no processo de ensino-aprendizagem.

É também aconselhável que visite o site do projecto LANCELOT: <http://www.lancelotschool.com>. A LANCELOT School– LAnguage learnign by CERTified Live Online Teachers – é um centro de treino virtual para professores de línguas e faz parte de um projecto com o mesmo nome, financiado pela União Europeia.

Tipos de materiais/actividades relacionados com o CALL

Jogos de Aventura

Os jogos de aventuras são jogos em que o aluno assume diversos personagens, geridas pelo computador, e em que o utilizador é confrontado com uma situação que tem de gerir. O utilizador tem de escolher o que fazer e dar entrada da sua escolha como texto, fala (software de reconhecimento de fala) ou seleccionando opções. Com base neste input, o programa deriva para situações conseqüentes / dá feedback.

Os jogos de aventura podem ser muito interessantes quando construídos para alunos de línguas; infelizmente, muito poucos foram construídos para as línguas menos ensinadas. Um exemplo português interessante: “Uma Aventura na União Europeia”, de Teresa Pacheco, professora na Escola Superior de Educação de Santarém (ESES) pode ser visto aqui (<http://nonio.eses.pt/asp/europa/index.htm>)

Se quer criar os seus próprios jogos de aventura, sugerimos que experimente o software Quandary, que é de utilização gratuita (shareware): <http://www.halfbakedsoftware.com/>

Blogs (weBlogs)

O termo blog deriva de weblog e refere-se a um website que é actualizado regularmente com novas entradas, organizadas por ordem inversa à cronológica, para que a entrada mais recente esteja no início do blog. As pessoas que utilizam os blogs chamam-se bloguistas (bloggers); escrever para um blog é actividade definida como blogging.

Os blogs possuem uma série de características que tornam a sua publicação online extremamente eficaz e versátil.

Os blogs são disponibilizados gratuitamente por fornecedores de serviços weblog, tais como www.blogger.com, www.blog.de, <http://int.blog.com>. Pode criar um blog seguindo as instruções do fornecedor do serviço e decidir se será de autoria única ou múltipla.

Cada blog pode conter várias categorias a que se pode aceder através de um simples clique do rato.

Cada entrada tem um título e uma data, para que o leitor fique com uma ideia do assunto e da data em que foi editado. É também automaticamente arquivada. É possível recuperar entradas através das opções de pesquisa ou procurando no calendário, que é outra característica frequente nos blogs.

Editar o texto é fácil, já que os blogs disponibilizam modelos que não requerem qualquer capacidade técnica por parte do “bloguista”. Através de um clique na palavra “comentar” por baixo da entrada, o leitor pode escrever a sua opinião, numa entrada de outro modelo.

Os blogs não são apenas ficheiros de texto; podem conter virtualmente todos os tipos de dados, tais como hiperligações, gráficos, apresentações, folhas de cálculo e – o que os torna especialmente interessantes para os professores de línguas – ficheiros de som e imagem.

Se o formato RSS estiver disponível, os leitores podem subscrever um blog, isto é, serão automaticamente notificados sempre que se proceda uma alteração.

Se o blog possuir uma ligação permanente (Permalink), o URL permanente, que liga a uma entrada específica que já não esteja na página principal, mas no arquivo, pode ser gravado como um favorito.

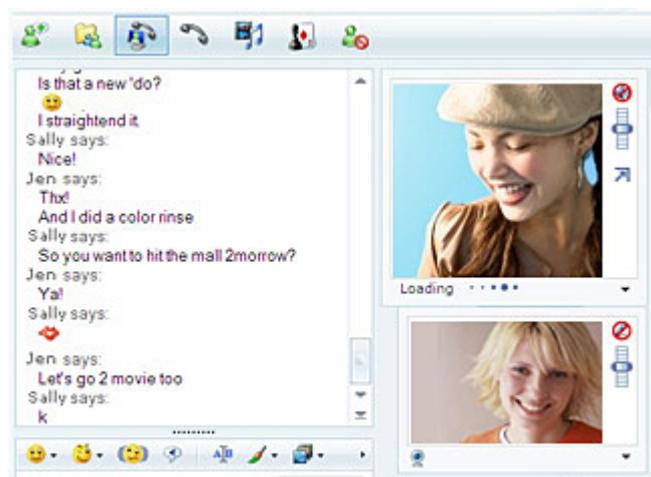
Todas estas características ilustram a utilidade dos blogs no contexto de ensino das línguas, enquanto meio de desenvolvimento de competências de leitura, escrita e comunicação.

Sendo professor de línguas, pode querer iniciar um blog de turma, que lhe irá permitir:

- disponibilizar textos online para os seus alunos;
- disponibilizar materiais adicionais, como ficheiros de som ou imagem, imagens, gráficos, etc.
- organizar recursos de Internet para a turma, disponibilizando ligações úteis;
- dar instruções, distribuir tarefas;
- fazer com que os alunos pratiquem a escrita (para um público)
- dar o feedback do professor;
- promover o debate entre os alunos;
- encorajar a avaliação e a entajuda entre pares;
- desenvolver trabalhos de projecto e fazer com que os alunos registem o seu progresso;
- tentar encontrar ainda mais usos para os blogs...

Chat online - Conversação em tempo real

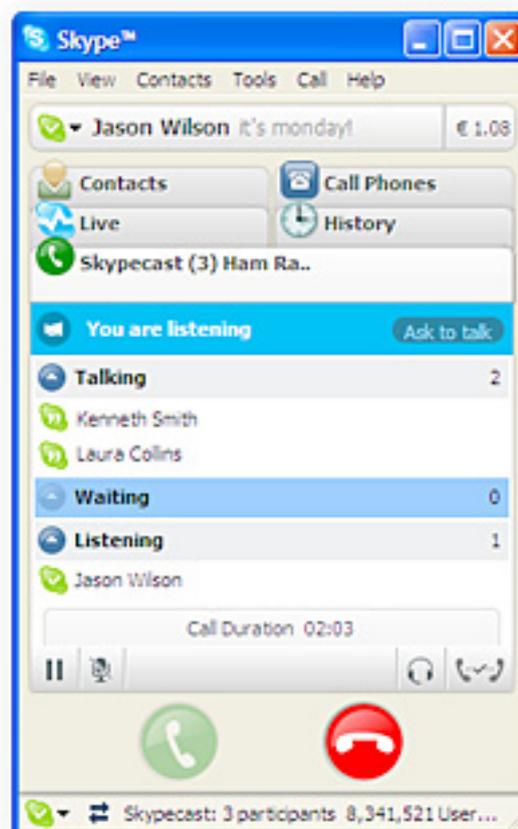
Os centros de chat podem ser uma experiência compensadora para o aluno. O utilizador conhece outros alunos online e pode comunicar com eles através de texto, fala e vídeo. É fácil construir um servidor de chat, mas é difícil conseguir utilizadores; é um sentimento muito solitário ser o único participante numa sala de chat;-) Os problemas principais são a falta de conteúdos e as dificuldades na organização e preparação de chats, usando as línguas menos ensinadas. Contudo, quando articulados com tarefas e grupos adequados de alunos (grupos por idade, interesses, etc.), os chats podem levar a uma comunicação real, quando se seguem tarefas posteriores de trabalho na aprendizagem da língua.



Um dos programas de chat mais usados é o Messenger, da Microsoft. Para fazer o download e ler mais informação, visite <http://get.live.com/messenger/overview>. O Messenger inclui muitas funcionalidades úteis, por exemplo:

Ligações telefónicas de computador para computador
Conversa o por v deo
Partilha de ficheiros
Livro de endere os

Outra plataforma para chats online   o Skype (www.skype.com). Uma funcionalidade designada Skypecasts permite ao utilizador participar em comunidades de chat online com mais de 100 participantes. O Skype tem um direct rio onde   poss vel localizar chats de aprendizagem de l nguas ou construir um. Para ler mais informa es sobre o Skypecasts v  a: <http://www.skype.com/download/features/skypecasts/>



Babel.com   um servi o gratuito para alunos de l nguas, que podem ser aqui aprendidas (Ingl s / Franc s / Espanhol / Alem o / Italiano / Sueco / Portugu s)

Exercícios Cloze

Os exercícios de tipo Cloze são similares aos exercícios de preenchimento de espaços. Esta é uma actividade que pode ser facilmente criada e em poucos minutos com o software “HotPotatoes”².

Comentar / corrigir textos electrónicos / trabalhos / exercícios

Quando um aluno entregar um texto em formato electrónico, a melhor estratégia não é imprimi-lo e comentá-lo usando a tradicional caneta vermelha. É muito mais produtivo quando o professor insere as sugestões no texto usando o processador de texto ou outros programas para esse fim. Um exemplo de um programa para comentar textos pode ser encontrado em <http://www.cict.co.uk/software/markin/index.htm>. Este programa pode ser adaptado para várias línguas.

Palavras cruzadas

As palavras cruzadas são geralmente muito populares entre os alunos e, quando criadas usando o vocabulário em que os alunos têm estado a trabalhar, são uma boa ferramenta para exercícios posteriores. Esta é uma actividade que pode ser criada facilmente e em poucos minutos com o software “HotPotatoes”³.

Através do “HotPotatoes” os alunos podem até criar exercícios uns para os outros.

Drills - Exercícios práticos/de treino

Os drills são muitas vezes referidos como exercícios “Drill and Kill”. Um computador pode fazer tudo aquilo que o tradicional laboratório de línguas conseguia fazer. Modelo: “Ele tem um carro”; Resposta “Não, ele tem dois carros”. “Ele tem um computador”; “Não, ele tem dois computadores”... O input do utilizador pode ser em formato de texto ou fala, através do microfone do computador.

Dicionários electrónicos

Os dicionários electrónicos são muito úteis aos alunos de línguas pouco ensinadas. Na Internet há vários exemplos de dicionários gratuitos ou de utilização livre. Tente este endereço <http://www.dictionaries.com>, ou faça uma pesquisa na Internet com o Google (este motor de busca encontra com maior frequência serviços recentes).

Portefólios Electrónicos

Um portefólio electrónico, também conhecido como e-portefólio, e-folio ou portefólio digital, pode ser simplesmente uma compilação de trabalhos num CD ou penusbou, numa versão mais avançada, um site criado por um aluno, onde este apresenta uma selecção de trabalhos. Alguns trabalhos podem ainda estar em progresso, demonstrando assim o processo de aprendizagem.

²Software de utilização gratuita quando usado para exercícios online: www.halfbaked.com

³Software de utilização gratuita quando usado para exercícios online: www.halfbaked.com

Na área da educação, um portefólio remete para uma compilação pessoal de informação, descrevendo e documentando as aprendizagens e sucessos de uma pessoa. Há vários tipos de portefólios, desde os jornais/diários de aprendizagem a compilações alargadas de exemplos de trabalhos. Os portefólios são usados para muitos e diversos objectivos, tais como acreditação de experiência, procura de emprego, desenvolvimento profissional contínuo e certificação de competências.

O conceito pedagógico é que o aluno tome consciência dos seus estilos de aprendizagem; isto ajuda-o a seleccionar as actividades certas, potenciando assim a sua aprendizagem. Os portefólios podem também ser usados para a avaliação dos alunos. Leia um artigo, de Tim Caudery, sobre a avaliação por portefólio aqui:

<http://inet.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/spr11/caudery.html>

Os blogs (consultar secção sobre blogs) também podem ser utilizados como portefólios, por exemplo, o OSP (Open Source Portfolio) <http://www.ospportfolio.org> e o Confolio: <http://www.confolio.org/wiki/Introduction/Main>

Pode fazer o download de uma série de modelos de portefólio em:

<http://www.coe.iup.edu/pttut/Portfolios.html>

O Sistema de Gestão de Curso do Moodle (<http://moodle.org>) também pode ser usado como portefólio.

Preenchimento de espaços

O utilizador trabalha com um texto em que faltam algumas palavras e deve encontrar as palavras adequadas para resolver o exercício. Esta é uma actividade que pode ser criada facilmente e em poucos minutos com o software “HotPotatoes”⁴.

Encontra as respostas

É dada uma pergunta ao aluno e este tem de procurar a resposta em documentos, ficheiros de vídeo ou de som, usando a Internet, um CD-ROM, um DVD ou um suporte semelhante. Quando o exercício de “encontra a resposta” se torna mais elaborado, passa a ser um web-quest (para mais informações, consulte a secção WebQuest).

Encontra a ordem correcta (frases desordenadas)

Nesta actividade, uma frase ou uma história é dividida em partes que o utilizador tem de reordenar, para reconstruir a frase/história. Esta é uma actividade que pode ser criada facilmente e em poucos minutos com o software “HotPotatoes”.

⁴Software de utilização gratuita quando usado para exercícios online: www.halfbaked.com

Gramática

Há poucos programas de gramática para as línguas menos ensinadas e, frequentemente, limitam-se a transferir exercícios de livros para um computador, com o mesmo grau de insucesso dos livros. Contudo, existe actualmente um site de gramática recomendável: o site VISL (<http://visl.hum.sdu.dk/visl/>). A sigla VISL vem de “Visual Interactive Syntax Learning”; é um projecto de pesquisa e aperfeiçoamento do Instituto de Linguagem e Comunicação (ISK), na University of Southern Denmark (SDU) – Campus Odense. Desde Setembro de 1996, os professores e alunos do ISK têm estado a delinear e implementar ferramentas de gramática, para ensino e pesquisa, com base na Internet. No início do projecto estavam envolvidas quatro línguas: Inglês, Francês, Alemão e Português. Desde então, muitas mais línguas aderiram ao Projecto, como mostra o crescente número de entradas na lista de línguas.

No site do VISL, estão disponíveis as seguintes “ferramentas”:

Análises gramaticais (orações pré-analisadas e análise automática de texto).

Jogos & Problemas (exercícios sobre classes de palavras e outros tópicos de gramática).

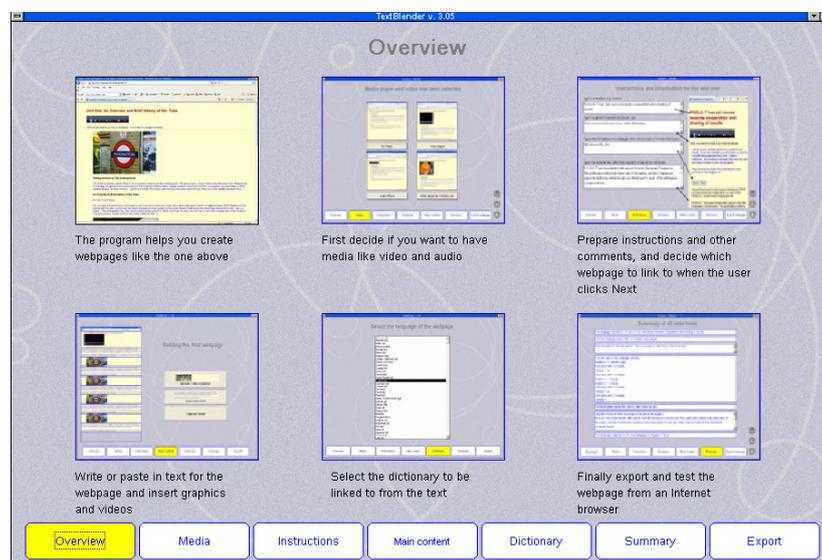
Pesquisa (Corpus Search: acesso ao BritishNational Corpus – BNC – e outros bancos de dados de línguas).

Tradução automática.

Se consultar uma das línguas do VISL através da página inicial, ser-lhe-á colocada a questão “Which VISL tool do you want to use?” (Que ferramenta do VISL quer utilizar?). Dentro de cada língua, encontrará disponíveis várias opções.

Hotwords

Não é de facto um exercício ou uma actividade, mas ainda assim é muito útil para o aluno de línguas. Num texto, as palavras principais e as notas culturais podem ser ligadas a explicações adequadas e a traduções. Isto pode ser feito através da maior parte dos processadores de texto. Um tipo de hotwords são as páginas web em que todas as palavras estão ligadas individualmente a dicionários online. Para criar estas páginas web pode usar o Web PageTextBlender, programa que pode converter qualquer texto em documento HTML e em que todas as palavras estão automaticamente ligadas a um dicionário online. Assim, os alunos têm apenas de clicar numa palavra para obter ajuda. Para converter um texto é necessário apenas escrever um título, depois uma breve instrução para o utilizador final, finalmente colar o texto na janela de texto e clicar em “CreateWebpage”. O programa está disponível em <http://www.languages.dk/tools>



Exercícios de Audição

Nesta actividade o computador substitui o leitor de cassetes. Frequentemente, a actividade é combinada com outras actividades, como exercícios de escolha múltipla, para verificar a compreensão do conteúdo por parte do aluno.

Correspondência de palavras, frases ou imagens

Esta actividade pode ser muito útil para vários objectivos, até para exercícios de vocabulário, em que o aluno “arrasta” as palavras até às imagens correspondentes. Esta é uma actividade que pode ser criada facilmente e em poucos minutos com o software “HotPotatoes”⁵.

Escolha múltipla

Este tipo de exercício é muito útil para uma verificação rápida da compreensão de conteúdo em informação dada através de áudio, texto, vídeo, etc. Esta é uma actividade que pode ser criada facilmente com o software “HotPotatoes”.

Podcasts

Podcasting (de iPod + broadcasting) é um método de distribuir ficheiros multimédia utilizando formatos “RSS” ou “Atom syndication”. Isto permite ao utilizador reproduzir estes ficheiros em todos os computadores ou aparelhos móveis, tais como os iPods da Apple (<http://www.apple.com>). Quem cria podcasts é um podcaster. Há outras formas de distribuir ficheiros multimédia através da Internet, mas há características especiais no podcasting. Uma é o seu uso da distribuição, que permite que as pessoas subscrevam um site que produz podcasts e sejam automaticamente alertadas quando um novo podcast está disponível.

Outra característica útil dos podcasts é a sua utilização de standards abertos, como o MPEG3, o que significa que muitos tipos de aparelhos os podem reproduzir. Há programas gratuitos e comerciais para criar podcasts e para os reproduzir, portanto, poderá ter uma palavra a dizer na escolha da tecnologia para o seu espaço de ensino.

O modelo para distribuição de conteúdos multimédia mudou de conteúdo áudio para áudio e vídeo, a que se dá o nome de Vodcasting. A sua criação é um pouco mais complexa do que a do podcast, mas, ainda assim, bastante fácil.

Há muitas pessoas a utilizar podcasts e vodcasts nos seus espaços de ensino. Devido à vertente multimédia, a aplicação na CALL é óbvia. Com o uso de simples leitores de mp3 que permitem também a gravação, como o iPod com um microfone GriffiniTalk, pode facilmente fazer com que os seus alunos gravem o seu discurso e convertê-lo em áudio digital, para avaliação ou trabalho de grupo com outros alunos.

A BBC tem dois podcasts especificamente para alunos de Gaélico em:

http://www.bbc.co.uk/scotland/alba/foghlam/learn_gaelic/an_litir_-_bheag/index.shtml
e

http://www.bbc.co.uk/scotland/alba/foghlam/learn_gaelic/litir/index.shtml.

São downloads, em formato MP3, de programas de rádio e uma transcrição dos programas em formato pdf, com notas e comentários.

⁵Software de utilização gratuita quando usado para exercícios online: www.halfbaked.com

Simulações

As simulações electrónicas ou online são diferentes da interpretação de personagens (Role Play), uma vez que as actividades levadas a cabo numa simulação são reais e não apenas uma encenação. As ferramentas para simulações electrónicas podem ser simples e-mails, mensagens de texto por telemóvel, salas de conversação, etc. A vantagem de uma simulação electrónica é a possibilidade de ter participantes de diversos países. A desvantagem, em simulações avançadas, é o elevado grau de competências informáticas geralmente requeridas.

Strike é um exemplo de uma simulação adequada a alunos de nível intermédio ou avançado. Em simulações Strike, os alunos têm “papéis” individuais. A simulação decorre em ADAMENT (uma fábrica) onde um choque de opiniões provoca uma greve.

Cenário: um dos electricistas, que chega sempre atrasado ao trabalho, é despedido após uma discussão com o capataz. O representante do sindicato convoca uma reunião, em que os trabalhadores decidem fazer greve. Alegam que o trabalho na fábrica é explorador, semelhante ao que acontecia no século XIX, e que o ambiente de trabalho é muito mau.

Alegam também que o electricista tem sido vítima do capataz, devido aos muitos conflitos gerados no ambiente de trabalho. Nenhuma das partes parece interessada em ceder um centímetro. Contudo, ADAMENT é pressionado por um dos clientes, que necessita urgentemente de um determinado fornecimento. O cliente ameaça dirigir o pedido a outra fábrica...

Os alunos são colocados em dois grupos principais, de acordo com os seus papéis. Grupo 1 – Patrão, gestores, capataz, etc. Grupo 2 – representante do sindicato, electricista, vários trabalhadores. Cada grupo pode reunir-se online para preparar as reuniões entre os dois grupos. O papel do professor/organizador é garantir que a simulação se mantém “activa”; isto é, se necessário, pode enviar um email do cliente para os gestores, ou enviar um email do sindicato aos trabalhadores, afirmando que a greve é ilegal e tem de terminar. A simulação termina quando as duas partes chegam a um acordo.

TownPlanning (Planeamento Urbano): outra simulação online é o TownPlanning. Nesta simulação a turma é dividida em dois grupos. Os alunos do grupo A são os urbanistas cuja tarefa é preparar sugestões para a construção de um novo bairro no Fiorde Odense. No grupo B há ecologistas que preferem que a área seja preservada como reserva natural; contudo, têm de aceitar a necessidade de um novo bairro. Cada grupo tem as suas sessões online com o professor, em que começam a preparar as suas sugestões para o outro grupo. Quando estão preparados, convidam o outro grupo para uma conferência online; durante essa conferência (ou provavelmente série de conferências) os alunos negociam e dão sugestões usando o áudio online e um sistema de quadro electrónico (parte do programa gratuito da Microsoft, NetMeeting).

Sites de Redes Sociais

Uma rede social centra-se na construção e desenvolvimento das relações sociais entre as pessoas que, por exemplo, partilham interesses e/ou actividades. Um serviço de rede social consiste, essencialmente, numa representação de cada utilizador (frequentemente, um perfil), as suas ligações sociais e uma variedade de serviços adicionais. A maior parte dos serviços de redes sociais é baseada na Internet e oferece aos utilizadores instrumentos para interagir através da Internet, tais como os emails e as mensagens em tempo real. Embora os serviços de comunidades online sejam por vezes encarados como serviços de redes sociais num sentido mais alargado, o serviço de redes sociais geralmente significa um serviço centrado num individuo, enquanto os serviços de comunidades online são centrados em gru-

pos. Os sites de redes sociais permitem aos utilizadores partilhar ideias, actividades, acontecimentos e interesses dentro das suas redes pessoais.

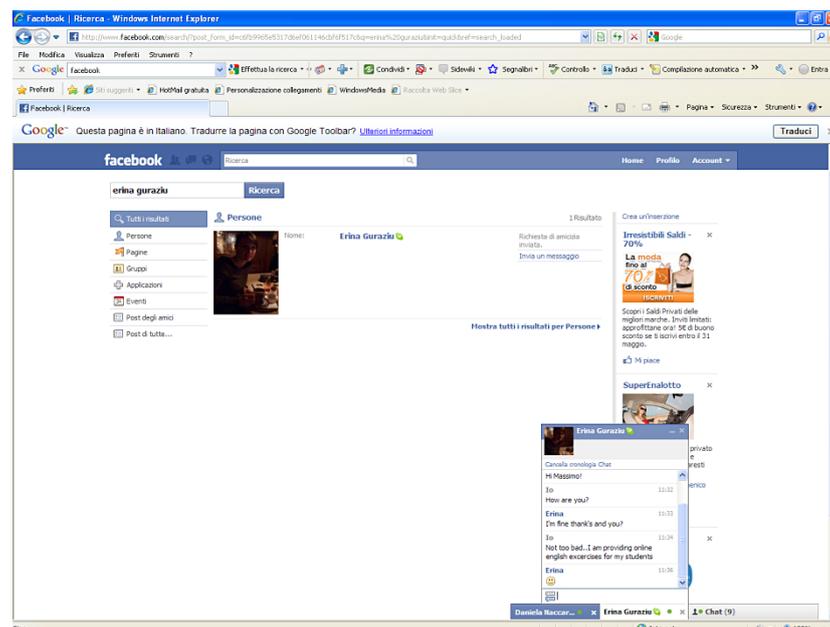
Os principais tipos de serviços de redes sociais são aqueles que incluem categorias (tais como um determinado ano escolar ou os antigos colegas), instrumentos para contactar com os amigos (geralmente, com páginas de auto-descrições) e um sistema de recomendações baseado na confiança. Os métodos populares mais actuais combinam muitas destas funções, tais como o Facebook, Bebo, Twitter e LinkedIn, muito utilizados por todo o mundo.

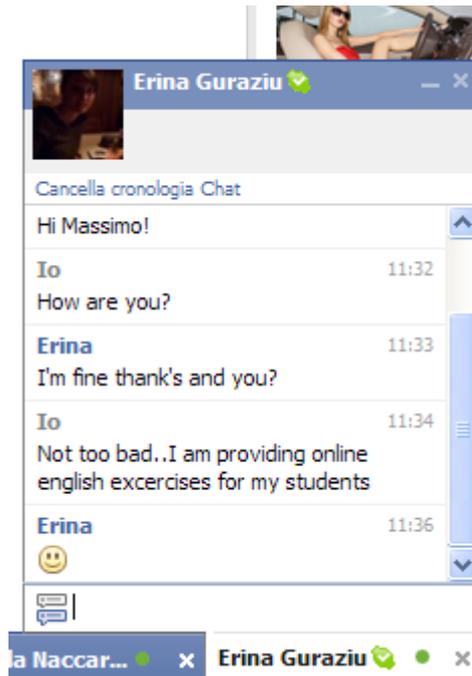
Algumas das maiores redes sociais foram baseadas no conceito de digitalização das ligações do mundo real; muitas outras redes centram-se em categorias oriundas de livros e música, de actividades não-lucrativas até à maternidade, de forma a disponibilizar serviços e comunidades para indivíduos com interesses em comum.

Facebook



O Facebook (www.facebook.com) é a rede social mais usada por utilizadores activos mensalmente, em todo o mundo. Desde Setembro de 2006, qualquer pessoa com mais de 13 anos e uma morada válida de correio electrónico pode tornar-se um utilizador do Facebook. Os utilizadores podem adicionar amigos e mandar-lhes mensagens e actualizar os seus perfis pessoais para dar informações sobre si próprios aos amigos. Os utilizadores podem também entrar em redes organizadas por local de trabalho, escola ou universidade. O nome do site teve origem no nome coloquial dos livros dados aos alunos pelas administrações das universidades, nos EUA, no início do ano académico, com a intenção de os ajudar a conhecer melhor os colegas.





LinkedIn

LinkedIn (www.linkedin.com) é um site de uma rede social orientada para actividades comerciais e é usado principalmente por redes profissionais. A 8 de Abril de 2010, o LinkedIn contava com mais de 65 milhões de utilizadores registados, abrangendo mais de 200 países e territórios por todo o mundo. O site está disponível em Inglês, Francês, Alemão, Italiano, Português e Espanhol.

Twitter

O Twitter (www.twitter.com) é um serviço de rede social e de micro-blogging, que permite aos utilizadores enviar e ler mensagens, conhecidas como twits (tweets, no original). Os twits são entradas de texto, com um máximo de 140 caracteres, que são publicadas na página do perfil do seu autor e enviadas para os subscritores desse autor, conhecidos como seguidores (followers). Quem envia pode restringir a entrega apenas ao círculo de amigos ou, por omissão, permitir livre acesso. Desde o final do ano de 2009, os utilizadores podem seguir listas de autores em vez de seguirem autores individuais. Todos os utilizadores podem enviar e receber twits através do site do Twitter, de SMS ou de aplicações externas (especialmente as aplicações desenvolvidas para Smartphones). Embora o serviço propriamente dito seja gratuito, aceder através de SMS pode acarretar despesas com os operadores móveis. O site tem actualmente mais de 100 milhões de utilizadores em todo o mundo.



Legendas

As legendas são uma ferramenta mais útil do que à partida, se poderá pensar. Podem, por exemplo, ajudar alunos surdos a trabalhar com vídeo. Também apresentam uma ajuda adicional para os alunos que estão a aprender uma língua e podem, deste modo, ouvir um comentário e ao mesmo tempo ler as palavras.

Não é de forma alguma complicado elaborar legendas para um vídeo e algumas das ferramentas são até gratuitas. Um exemplo é o Divxland Media Subtitler (<http://www.divxland.org>) que permite que o utilizador prepare legendas para vídeos. As legendas podem então ser reproduzidas com a ajuda de um “filtro” (pequeno programa que faz com que o seu leitor de media insira/reproduza as legendas); pode fazer o download de um exemplo destes “filtros”, o “VobSub”, em:

<http://www.softpedia.com/get/Multimedia/Video/Codec-Packs-Video-Codecs/>. Também é possível acrescentar legendas, de forma permanente, em ficheiros de vídeo como os ficheiros avi; por favor, consulte aqui o tutorial:

<http://www.divxland.org/permanentsubtitling.php> Os alunos geralmente adoram preparar legendas para pequenos vídeos ou para excertos de vídeos; esta tarefa é muito gratificante :-)

Tandem

A melhor forma de aprendermos uma língua estrangeira é através da comunicação com um falante nativo que quer aprender a nossa língua. É uma solução de reciprocidade, em que somos professor (da nossa língua) e aluno (de uma língua estrangeira). Consulte mais informação sobre o Ensino Tandem e veja vídeos com exemplos em:

<http://www.languages.dk/methods/tandem.html>

Para procurar outros parceiros Tandem, pode visitar a Rede Europeia Tandem neste endereço: <http://www2.tcd.ie/CLCS/tandem> ou aqui: <http://www.slf.ruhr-uni-bochum.de> e também no site: <http://www.friendsabroad.com>; é uma boa forma de começar.

Pode encontrar ajuda e sugestões sobre como aprender enquanto parceiro tandem aqui: <http://www2.tcd.ie/CLCS/tandem/email/help/helpeg01.html>

O Tandem através de email é diferente do Tandem presencial (ou dos Tandems online, como o NetMeeting) porque tem de se focar nas competências de comunicação escrita. Consulte informação sobre Tandem por email neste endereço: <http://inet.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr13/pors.html>

Aprendizagem baseada em tarefas

A aprendizagem baseada em tarefas pode facilmente beneficiar dos recursos online. Leia uma breve introdução à aprendizagem baseada em tarefas no artigo de Michael Svendsen “What does you have in your “Task” today?” (<http://inet.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr4/msp.html>)

Outro artigo interessante (em Inglês) no Sprogforum sobre a aprendizagem baseada em tarefas, resultado de um curso de formação contínua para professores de línguas que ensinam imigrantes adultos e refugiados Dinamarqueses nos centros de línguas do país, pode ser consultado aqui:

<http://inet.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr20/msp.html>

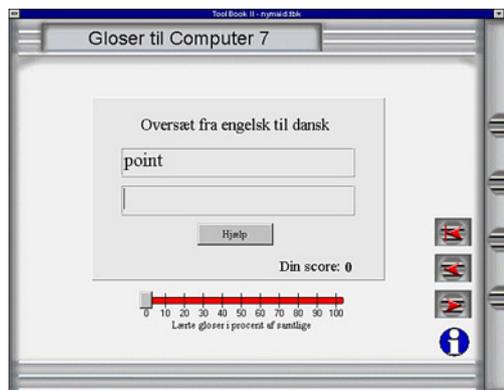
Vodcast

Videopodcast (por vezes abreviado para vidcast ou vodcast) é um termo usado para a distribuição de conteúdos de vídeo em formatos Atom ou RSS. O termo é uma evolução especializada para vídeo, derivada do podcast de base áudio, e refere-se à distribuição de vídeo em que o feed RSS é usado como um canal de TV não-linear que os consumidores podem subscrever usando um PC, uma TV, um conversor, um centro multimédia ou um aparelho multimédia portátil).

A partir de um servidor de Internet, um podcast de vídeo pode ser distribuído como ficheiro ou como fluxo de dados. Ambos os métodos têm as suas vantagens e desvantagens. Fazer o download completo de um podcast de vídeo dá ao utilizador a possibilidade de reproduzir o podcast estando offline, por exemplo, num leitor de multimédia portátil. O fluxo de dados permite a consulta (sem ver a totalidade do ficheiro) sem fazer o download de todo o podcast, melhores estatísticas e menores custos relativamente à largura da banda, para os servidores; contudo, os utilizadores podem deparar-se com pausas na reprodução devido às baixas velocidades de transferência. Um cliente de podcasting pode trabalhar com um leitor de ficheiros independente ou integrado. Um exemplo desta última opção é o iTunes, que é um caso pouco comum de um agregador que foi adicionado a um leitor de multimédia, e não o contrário. Fonte: Wikipédia – <http://en.wikipedia.org/wiki/Vodcast>

Treino de vocabulário

Este é um dos mais antigos tipos de exercício para computadores. O computador pergunta uma palavra e o aluno tem de responder correctamente. A entrada da resposta do aluno pode ser feita através de texto ou fala. Este tipo de exercício pode ser muito produtivo mas apenas quando as palavras usadas são colocadas num contexto. Pode ser muito útil se o aluno puder escolher as palavras que quer treinar e criar os seus próprios exercícios; deste modo, o aluno cria o seu próprio portefólio de vocabulário.



Voicemail – correio de voz

O voicemail (ou voicemail, vmail ou VMS, por vezes denominado messagebank) é um sistema centralizado de gestão de mensagens telefónicas para um grande número de pessoas. Na sua forma mais simples, reproduz o funcionamento de um atendedor de chamadas, usa um monofone padrão como interface do utilizador e usa um sistema centralizado, computadorizado, em vez de um dispositivo num telefone individual. Os sistemas de correio de voz são muito mais sofisticados do que os atendedores de chamadas, na medida em que podem:

- atender muitos telefones ao mesmo tempo
- armazenar as mensagens de voz que chegam em caixas de correio personalizadas associadas ao número de telefone do utilizador
- permitir que os utilizadores reencaminhem mensagens para outra caixa de correio de voz
- enviar mensagens para um ou mais utilizadores usando caixas de correio de voz
- adicionar uma introdução gravada a uma mensagem reencaminhada
- armazenar mensagens para envio posterior
- fazer chamadas para um telefone ou serviço de pager para notificar o utilizador de que chegou uma mensagem à sua caixa de correio de voz
- transferir chamadas para outro número telefónico, para ajuda personalizada
- reproduzir diferentes mensagens de saudação para pessoas diferentes

As mensagens de voicemail são armazenadas em discos rígidos, o meio usado geralmente pelos computadores para guardar outras formas de dados. As mensagens são gravadas em voz humana digitalizada, de forma similar à gravação de CDs de música. Para recuperar as mensagens, o utilizador faz uma chamada para o sistema a partir de um qualquer telefone, faz o registo através de DTMF (ajuste de segurança) e as suas mensagens podem ser recuperadas imediatamente. Muitos utilizadores podem recuperar ou armazenar mensagens ao mesmo tempo, no mesmo sistema de voicemail.

Muitos sistemas de voicemail oferecem também uma funcionalidade de atendedor automático. Os atendedores automáticos permitem a quem faz chamadas para um número “principal” ter acesso a directórios de serviços ou desviar a chamada para vários locais, tais como um departamento específico, uma extensão ou uma gravação informativa numa caixa de correio de voz, etc.

Na viragem do século (2000), o voicemail tinha-se tornado uma função omnipresente nos sistemas telefónicos usados pelas empresas e subscritores em residências e aparelhos móveis. O voicemail usado nas residências e nos aparelhos móveis continua actualmente na sua forma anterior, primeiramente uma simples forma de atendimento de chamadas. O email tornou-se a forma prevalecte em sistemas de mensagens, os servidores de email e os programas tornaram-se bastante fiáveis e virtualmente todos os trabalhadores de escritório foram equipados com computadores multimédia.

Mensagens instantâneas por voz: o desenvolvimento seguinte no sistema de mensagens foi tornar as mensagens de texto instantâneas, em vez de meramente uma entrega assíncrona e muito limitada de mensagens numa caixa de correio. Teve início com o fornecedor de

serviço Internet “America Online” (AOL) enquanto serviço de chat público e gratuito, baseado na Internet, para os consumidores, mas rapidamente passou a ser usado também por pessoas de negócios. Introduziu o conceito, nos protocolos de Internet, de “gestão de presença online”, ou seja, conseguir detectar a conectividade à Internet dos aparelhos e o estado da disponibilidade para contacto dos receptores, para trocar mensagens em tempo real; assim como directórios de listas de amigos, para permitir que apenas os utilizadores conhecidos tenham acesso ao estado e iniciem uma troca de mensagens em tempo real. O sistema “PresenceandInstantMessaging” evoluiu desde então para mais do que apenas pequenas mensagens de texto; pode agora incluir a troca de ficheiros de dados (documentos, imagens) e a progressão do contacto para uma conexão de voz.

Excertos retirados da Wikipédia.

Webcams

Uma webcam (ou webcam/real camera) é uma câmara que trabalha em tempo real (normalmente, embora nem sempre, uma câmara de vídeo) cujas imagens podem ser acedidas usando a Internet, ou uma aplicação para chamadas de vídeo num computador.

As câmaras ligadas à Internet geralmente envolvem uma câmara digital que transfere imagens para um servidor de Internet, de forma contínua ou com intervalos regulares. Isto pode ser conseguido através de uma câmara ligada a um computador ou através de equipamento adequado. As câmaras de videoconferência são, geralmente, câmaras pequenas ligadas directamente a um computador. As câmaras analógicas por vezes também são utilizadas (frequentemente, do tipo usado para circuitos fechados de televisão), ligadas a um cartão de captura de vídeo e directa ou indirectamente à Internet.



Excertos retirados da Wikipédia

As webcams são frequentemente utilizadas durante chats online usando o Messenger, da Microsoft, o Skype ou serviços online similares.

Webpages com áudio incorporado

Usando Ipadio para criar páginas com áudio integrado

Muitos professores de línguas e os alunos apreciam materiais didáticos que integram língua escrita e língua falada. No entanto, a criação de arquivos de som sempre pareceu mais complexa do que a criação de arquivos de texto. Recentemente, uma série de tentativas foram feitas para aproveitar a tecnologia de telefonia digital para o efeito. Um exemplo é fornecido pela www.ipadio.com.

Com Ipadio, pode-se usar um telefone fixo ou móvel para gravar uma mensagem de áudio, assim como deixar uma mensagem de voz no atendedor de chamadas. Esta mensagem é, então, instantaneamente processada como um ficheiro de som na internet com seu próprio URL original. Uma outra característica com Mensagens em Inglês é a transcrição automática, o que lhe dá uma versão escrita da mensagem (com um aviso anexado que há uma probabilidade de haver algum imperfeições na transcrição).

Para utilizar este serviço, o utilizar precisa criar uma conta com Ipadio. Não existe nenhum custo para os consumidores individuais, embora Ipadio também ofereça um serviço de negócio. Os detalhes estão disponíveis no site. Quando se cria uma conta Ipadio, são-lhe solicitados alguns detalhes, incluindo dois números de telefone que irão ser utilizados. Em contrapartida, recebe-se um número PIN para usar sempre que se chame para fazer uma gravação. Todo o processo é muito simples, e inclui uma opção "Excluir" se você não estiver satisfeito com a sua gravação. Aqui estão alguns exemplos, criados por Gordon Wells. As gravações recolhidas por Gordon (seu "Phlog") estão disponíveis no site Ipadio:

<http://www.ipadio.com/phlogs.asp?section=2&phlog=17959&itemtype=phlog>

Se se clicar em "mais" em qualquer um dos phonecasts listados, poderá obter informações adicionais, incluindo a transcrição do Inglês, em alguns casos. Há também espaço para comentários. Para exemplo: <http://www.ipadio.com/phlogs/GordonWells/2010/02/19/Gordons-phlog-Talking-to- Archie Campbell>.

Note-se que a transcrição no phonecast acima foi arrumada, usando a função de edição. Aqui está um exemplo de uma transcrição editada da máquina:

<http://www.ipadio.com/phlogs/GordonWells/2010/02/09/Gordons-phlog-3rd-phonecast>

Num contexto de ensino de línguas, todo o cuidado é necessário, obviamente, mas com esta facilidade mesmo corrigindo os erros pode ser uma experiência de aprendizagem!

A qualidade do som é também uma questão importante, e depende muito da qualidade da ligação telefónica. No entanto, deve notar-se que, para além da função phonecast, há uma opção mais "tradicional", como fazer upload de um MP3. Desta forma, se já existem ficheiros de som gravados no computador, estes podem ser utilizados com o Ipadio.

Por último, há também uma valiosa função cross-posting que lhe permite carregar ou

incorporar seu phonecast em meios sociais, como Facebook, Twitter, blogs ou qualquer outra rede social. Isso é particularmente útil para professores de línguas, pois permite-lhes criar os seus próprios materiais multimédia baseados na webnum formato à sua escolha. Por exemplo, Gordon começou a incorporação de áudio (Ipadio) e vídeo (YouTube) Vozes na Ilha do projeto <http://guthan.wordpress.com>. Esta é uma plataforma Wordpress, e foi criada para registar o andamento do projecto, divulgar notícias e incentivar a interacção entre alunos e professores. (Criar uma conta Wordpress é um processo simples, tal e qual como com

Ipadio.) Em dois posts recentes, Gordon destacou um dos novos temas para a série de vídeosVoices Island.

No primeiro,entrevistaum participante em irlandês e Inglês, usando seu telefone. Este post sobre as entrevistas inclui links também para phonecasts:

<http://guthan.wordpress.com/2010/02/19/local-language-teacher/>

No mês seguinte, ele criou outro blog, desta vez com a incorporação do vídeo.

<http://guthan.wordpress.com/2010/03/24/buain-na-monadh-peatcutting/>

Todas estas páginas podem também ser ligadas aoWordlink e Multidict para permitir acesso imediato ao dicionário online. O potencial de utilização para linguagem de aprendizagem é evidente.

Para resumir, Ipadio oferece uma valiosa funcionalidade adicional de áudio em qualquer idioma do professor para criação de material. Quando se une a outras plataformas de programas Web, como Wordpress, YouTube, e/ou Wordlink/Multidict, o potencial ainda é maior, tornando-se uma poderosa ferramenta multimédia.

WebQuests

Um WebQuest é uma actividade em que o aluno responde a perguntas/reúne informação encontrada, na sua maior parte, na Internet. Os WebQuests são projectados para o uso e análise de informação, e não para pesquisa. Isto significa que o professor/construtor fornece ao aluno as ligações necessárias.

A melhor fonte de informação na Internet sobre WebQuests é: <http://webquest.sdsu.edu/webquest.html>

O modelo WebQuest foi desenvolvido no início de 1995 na Universidade Estatal de San Diego, por BernieDodge e Tom March, e foi então delineado em "Some ThoughtsAboutWebQuests".

Os principais problemas na utilização de métodos WebQuest para as línguas menos ensinadas são o nível de língua normalmente muito elevado usado nestes sites e também, no caso de algumas línguas, o pouco conteúdo disponível actualmente (2003) na Internet.

Para criar webquests pode usar o InstantWebquest, que é um programa baseado na Internet para criação de WebQuests em pouco tempo: <http://instantprojects.org/webquest/main.php>

Mais informações: <http://webquest.org> e <http://bestwebquests.com>, que tem uma excelente introdução aos WebQuests e contem um grande arquivo de materiais prontos a usar.

Como transferir materiais analógicos para materiais digitais

Copyrights

Esta unidade não se destina a abranger todos os aspectos dos direitos de autor, mas apenas a dar algumas orientações gerais

Primeiramente, fazer cópia de materiais comprados de forma legal, para uso privado é, em termos gerais, legal. É possível, contudo, que haja alguns problemas com o material educacional, mas é possível fazer uma cópia para salvaguarda do material adquirido, de forma a proteger o investimento.

A ideia por trás do copyright é assegurar que o produtor receba a sua remuneração pelo trabalho. Os copyrights expiram após alguns anos, mas o prazo é alterado constantemente. Por exemplo, em 1998 o SonnyBono Copyright TermExtensionAct dilatou o prazo para de 50 para 70 anos após a morte do autor. Os trabalhos feitos para arrendar foram prorrogados de 75 para 95 anos.

Algumas questões de copyright estão ainda a ser investigadas. Lawrence Lessig foi um dos pioneiros, ao desafiar o tribunal a explicar porque é que a Disney é paga pela produção da Branca de Neve, mas os Irmãos Grimm não são.

A música de fundo utilizada nos vídeos pode constituir uma armadilha. Só a música comprada com uma licença pode ser usada como música de fundo em vídeos e filmes. Assim, apenas se tiver os direitos de autor poderá utilizar música em vídeos. É, no entanto, legal fazer as gravações de vídeo, onde a música faz parte do contexto natural e não foi inserida como parte do processo de edição (por exemplo, num disco), mas tome cuidado.

Trechos da Wikipédia sobre direitos autorais:

Copyright é um conjunto de direitos exclusivos que regulamentam a utilização de uma expressão particular de uma ideia ou informação. No seu sentido mais geral, é literalmente "o direito de copiar" uma criação original. Na maioria dos casos, esses direitos são de duração limitada. O símbolo para copyright é ©, e em algumas jurisdições podem, em alternativa ser escritos ou como (c) ou (C).

A lei do Copyright abrange apenas a forma particular ou maneira em que as ideias ou informação é manifestada, a "forma de expressão material". Ela não foi projectada para abranger a ideia real, conceitos, factos, estilos ou técnicas que podem ser incorporados ou representados pelo trabalho autoral. Em algumas jurisdições, a lei de copyright prevê a possibilidade de obras satíricas ou de interpretação que podem estar protegidas por direitos autorais. Por exemplo, o autor que subsiste em relação a um desenho animado como o MickeyMouse proíbe que pessoas não autorizadas distribuam cópias do desenho ou criem trabalhos derivados, mas não proíbe a criação de obras artísticas sobre ratos em geral, desde que eles sejam suficientemente diferentes para não serem ligados ao MickeyMouse original. Outras leis podem impor restrições legais à reprodução ou utilização de direitos autorais quando não protegidos por copyright - tais como marcas e patentes.

As leis dos direitos de autor são padronizadas através de convenções internacionais como a Convenção de Berna, e em alguns países são exigidas por organismos internacionais como a União Europeia ou a Organização Mundial do Comércio a partir de seus estados membros.

Obtenção e aplicação de direitos de autor

Normalmente, um trabalho deve satisfazer os padrões mínimos de originalidade, a fim de beneficiar dos direitos de autor e os direitos autorais expiram após um determinado período.

do de tempo (algumas jurisdições podem permitir que esse prazo seja prorrogado). Diferentes países impõem testes diferentes, embora os requisitos sejam geralmente baixos. No Reino Unido, por exemplo, tem de haver alguma "habilidade, originalidade e trabalho". Estas qualidades, relativamente triviais, são suficientes para existir copyright. Na Austrália, foi decidido que uma única palavra é suficiente para comprometer um trabalho autoral.

Nos Estados Unidos, os direitos de autor são atribuídos de forma automática (ao estilo da Convenção de Berna) desde 01 de março de 1989, o que fez com que copyright se viesse a confundir com direito de propriedade. Assim, da mesma forma como que a propriedade, o copyright não precisa de ser concedido através de qualquer registo oficial. Uma vez que uma ideia tenha sido reduzida a uma forma tangível, por exemplo, fixando-a num qualquer suporte (como um desenho, uma folha de música, fotografia, um vídeo ou uma letra), o autor tem o direito de fazer valer o seu copyright. No entanto, enquanto um autor não precisa de ser oficialmente registado para o proprietário dos direitos autorais exercer os seus direitos, o registo de obras (aí as leis prevêm o registo) tem benefícios; serve como prova prima facie de um autor válido e permite que o detentor dos direitos autorais exija uma indemnização e honorários de advogados. O detentor original dos direitos de autor pode ser o empregador do autor real, se for o caso de um trabalhador por conta de outro. Mais uma vez, este princípio é geral; em direito Inglês Copyright Designs and Patents Act 1988 prevê que quando um trabalho no qual subsiste autor é feito por um empregado no decurso do emprego, o direito autoral é automaticamente atribuído ao empregador.

Os direitos autorais são geralmente executados pelo titular de um tribunal civil, mas também existem estatutos para infracção criminal. As sanções penais são geralmente destinadas a actividade de contrafacção séria, mas agora estão a tornar-se cada vez mais comuns infracções ligadas à Internet. Até agora, porém, estes casos têm sido geralmente resolvidos fora dos tribunais, com o pedido de pagamento de vários milhares de dólares acompanhados por nada mais do que uma ameaça de processar aquele que partilha arquivos.

É importante compreender que a ausência do símbolo do copyright, não significa que o trabalho não está coberto por direitos autorais. O trabalho, uma vez criado a partir da originalidade e do "trabalho mental", é considerado instantaneamente coberto por direitos autorais.

Avisos de Copyright

O uso de um aviso de direitos autorais - que consiste na letra C dentro de um círculo (ou seja, "©"), a abreviatura "Copr." ou a palavra "Copyright", seguido pelo ano da primeira publicação da obra e o nome do detentor do copyright - fazia parte dos requisitos legais. (Note-se que a letra C dentro de parênteses ("(c)") nunca foi um elemento oficialmente reconhecido.) Mas, desde 1976, quando os E.U. promulgaram uma nova Lei de Direitos Autorais que se seguiu o modelo da Convenção de Berna, a utilização dos direitos de autor tornou opcional a reivindicação de direitos autorais, como a Convenção de Berna torna automático de direitos autorais. No entanto, o aviso de direitos autorais (usando estas marcas) tem consequências em termos de danos admissíveis de um processo por violação em alguns lugares.

A frase Todos os direitos reservados constituía um aviso formal necessário - todos os direitos concedidos ao abrigo da legislação de direitos autorais existentes são mantidos pelo detentor dos direitos autorais e que a acção judicial pode ser tomada contra a violação de direitos autorais. Foi apresentado como resultado da Convenção de Buenos Aires de 1910, que exigiram uma declaração de reserva de direitos a concessão cobertura internacional em todos os países que foram signatários dessa convenção. Embora seja comum vê-lo, este anúncio é supérfluo, uma vez que cada país é membro da Convenção de Buenos Aires é também mem-

bro da Convenção de Berna, que detém direitos autorais de ser válida em todos os Estados signatários, sem qualquer formalidade de aviso prévio.

Esta frase é, por vezes ainda usada até mesmo em alguns documentos sobre os quais o autor original não retém todos os direitos concedidos por lei de direitos autorais, tais como obras liberadas sob uma licença copyleft. É, no entanto, apenas uma formalidade habitual e é provável que não tenha consequências legais.

Os direitos exclusivos do detentor dos direitos autorais

Vários direitos exclusivos são normalmente atribuídos ao titular de um direito de autor:

- produzir cópias ou reproduções do trabalho e vender as cópias (incluindo, normalmente, cópias electrónicas)
- importar ou exportar os trabalhos
- criar trabalhos derivados (obras que adaptam a obra original)
- executar ou exhibir publicamente o trabalho
- vender ou ceder esses direitos a outros

A expressão "direito exclusivo" significa que apenas o detentor do copyright é livre para exercer os direitos de atendimento, e outros são proibidos de usar a obra sem o consentimento do titular dos direitos autorais. Copyright é frequentemente chamado de um "direito negativo", pois serve para proibir as pessoas (por exemplo, leitores, telespectadores ou ouvintes, e principalmente os editores e futuros editores) de fazer algo, ao invés de permitir que as pessoas (por exemplo, autores) façam algo. Neste aspecto, é semelhante ao modelo não registado no direito Inglês e do direito europeu. Os direitos do titular dos direitos autorais permitem também não usar ou explorar os seus direitos de autor para a sua duração. Isto significa que um autor pode escolher explorar os seus direitos durante parte do período de duração, e não explorar durante o resto, ou vice versa.

Há, porém, uma crítica que rejeita esta afirmação como sendo baseada numa interpretação filosófica do direito de autor como uma entidade, que não é universalmente compartilhada. Há também o debate sobre se copyright deve ser considerado um direito de propriedade ou um direito moral. Muitos argumentam que o direito autoral não existe apenas para restringir terceiros de publicar ou informar, e que definir o copyright apenas como um direito negativo é incompatível com o objectivo de políticas públicas de incentivar os autores a criar novas obras e enriquecer o domínio público.

O direito de adaptar uma obra significa o direito de transformar a maneira em que o trabalho é expresso. Exemplos incluem o desenvolvimento de uma peça de teatro ou um guião de cinema ou de uma telenovela ;a tradução de uma história curta; ou um novo arranjo de uma obra musical

Fair use e práticas comerciais legais

O copyright não proíbe todas as formas de cópia ou de reprodução. Nos Estados Unidos, a doutrina do uso justo, codificada pela Lei de Direitos Autorais, de 1976 a 17 USC Secção 107, permite algumas cópias e distribuição, sem a autorização do detentor dos direitos autorais ou o pagamento ao mesmo. A lei não define claramente uso justo, mas fornece quatro factores para considerar numa análise de uso justo. Estes factores são:

- propósito e carácter do seu uso
- natureza do trabalho protegido por direitos autorais
- quantidade e proporção do que foi retirado da totalidade da obra
- efeito desse uso sobre o potencial mercado ou valor do trabalho com direitos autorais.

No Reino Unido e em muitos outros países da Commonwealth, um conceito similar de uso justo foi estabelecido pelos tribunais e legislação em vigor. O conceito é, por vezes, francamente definido; porém, no Canadá, a cópia privada para uso pessoal foi expressamente autorizada por lei a partir de 1999. Na Austrália, as exceções de práticas comerciais legais ao abrigo do Copyright Act de 1968 (Cth) constituem um conjunto limitado de circunstâncias nas quais o material de direitos autorais pode ser legalmente copiado ou adaptado sem o consentimento do titular dos direitos. A utilização dos materiais subordina-se à investigação e estudo, análise e crítica; reportagem de notícias e de aconselhamento profissional (aconselhamento jurídico, por exemplo). De acordo com a lei australiana actual ainda é uma violação dos direitos autorais copiar, reproduzir ou adaptar material com direitos de uso pessoal ou privado, sem a respectiva autorização do proprietário dos direitos autorais. Outras isenções técnicas da infracção poder-se-ão também aplicar, como a reprodução temporária de um trabalho em forma legível por máquina (por exemplo, num sistema de armazenamento de tecnologia da informação).

Nos Estados Unidos, o AHRA (Audio Home Recording Act codificada no ponto 10, de 1992) proíbe a acção contra o consumidor por fazer gravações de música não-comercial, em troca de direitos sobre os meios de comunicação e dispositivos mais mecanismos obrigatórios de controle de cópia nos gravadores.

Secção 1008. Proibição de determinadas acções por incumprimento

Nenhuma acção pode ser proposta sob este título à violação de direitos autorais com base na produção, importação, ou distribuição de um dispositivo de gravação digital de áudio, um meio de gravação digital de áudio, um dispositivo de gravação analógica, ou um meio de gravação analógica, ou com base no uso não-comercial por um consumidor de tal dispositivo ou média digital para fazer gravações musicais digitais ou analógicas.

Mais tarde, nos E.U.A. as leis autorais foram alteradas, de modo que para determinados fins fazer 10 cópias ou mais pode ter um propósito comercial, mas não existe uma regra geral que permita essa cópia. Na verdade fazer uma cópia completa de uma obra, ou em muitos casos, utilizando uma parte dele, para fins comerciais, não será considerado uso justo. O Digital Millennium Copyright Act proíbe a fabricação, importação ou distribuição de dispositivos cuja utilização, ou apenas o uso comercial significativo, é um desvio de acesso ou cópia de controlo instituídos por proprietário dos direitos autorais. Um tribunal de relação decidiu que o fair use não é uma defesa contra a prática de tal distribuição.

É absolutamente vital lembrar que os regimes de direitos autorais podem diferir de país para país, mesmo em países que tenham aderido à mesma Convenção de direitos autorais. Seria perigoso supor que uma actividade permitida pela legislação de um país seja necessariamente permitida noutros lugares.

Leia sobre os direitos autorais da UE:

http://en.wikipedia.org/wiki/EU_Copyright_directive

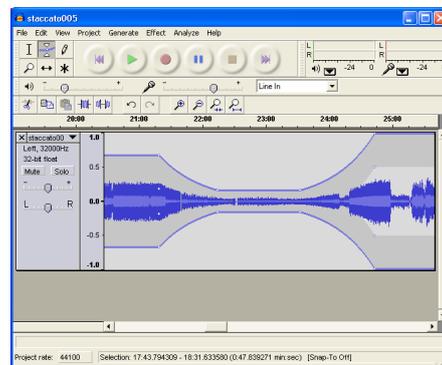
Cópia e gravação de áudio

A maioria das placas de som tem quatro conectores de 6,5 mm- duas saídas e duas entradas na parte traseira do computador. Uma das entradas será marcada como a entrada de microfone com a palavra "microfone" ou por um ícone de um microfone. Não use esse! Em vez disso, procure a entrada Line. Confira as indicações na parte de trás da placa de som para determinar qual deles é - geralmente há símbolos ou rótulos de texto para ajudá-lo. Se as etiquetas não são claras, consulte o manual. Certifique-se que a ficha que você vai usar em sua placa de som é um conector estéreo de 6,5mm. O próximo passo é iniciar o software de gravação e edição de áudio. As equipas POOLS recomendam o Audacity. O Audacity é um software grátis, open source para gravação e edição de sons. Está disponível para Mac OS X, Microsoft Windows, GNU/Linux e outros sistemas operacionais.

Para obter o software vá para <http://audacity.sourceforge.net/>

O software Audacity permite :

- Gravar áudio ao vivo
- Converter cassetes em gravações digitais ou CDs
- Editar OggVorbis, MP3, WAV e arquivos de som
- cortar, copiar, colar e misturar sons
- alterar a velocidade ou o timbre de uma gravação
- E muito mais!



Após a gravação, é possível afinar os resultados, com um filtro de ruído, por exemplo.



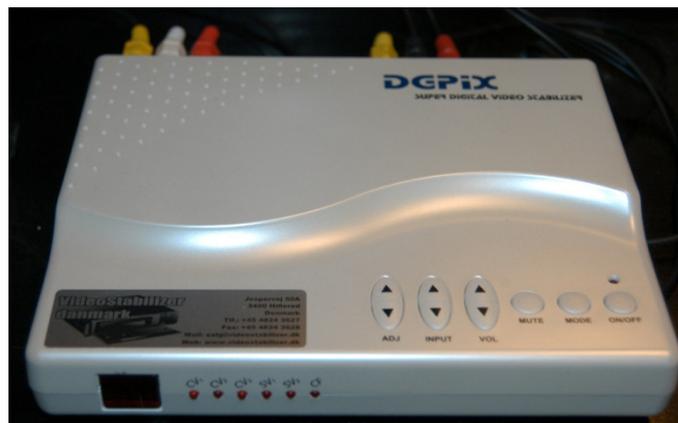
Os arquivos resultantes podem então ser direcionados para diferentes formatos de arquivo (por exemplo, arquivos MP3 que podem ser distribuídos online e através de podcast). O melhor de tudo é que o Audacity tem excelente documentação e tutoriais passo a passo. Por favor, vá para <http://audacity.sourceforge.net/help/tutorials>

Como copiar VHS para DVD

A maneira mais simples é usar um gravador de DVD, ligado a um leitor de vídeo VHS.



Se o resultado não é aceitável devido ao ruído ou fitas de má qualidade, pode ser reforçado com um estabilizador de vídeo, um aparelho que, em alguns casos, também torna possível copiar fitas protegidas contra cópia, NO ENTANTO, esse procedimento é ilegal em muitos países!



VideoStabilizer

Copiar VHS e gravações de vídeo para um computador

Para copiar de um leitor de vídeo (e algumas câmaras mais antigas), é necessário adquirir hardware específico. A solução recomendada é comprar um Plextor "Digital Video Converter", um pequeno dispositivo que inclui todo o software necessário para gravação e cópia. É ligado a um computador através da porta USB.



The "Digital Video Converter" is connected to the computer by a USB cable

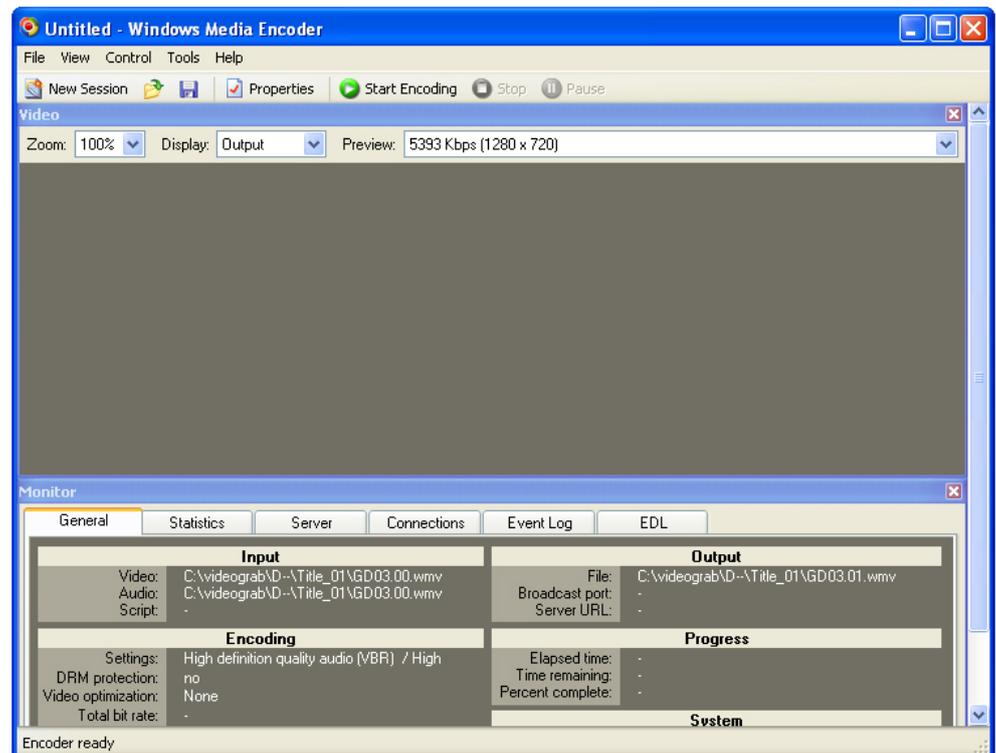


O PlectorCornvertX "Digital Video Converter" tem entrada para áudio, vídeo e também S-videoVHS to files suitable for websites (e.g. wmv files)

VHS em arquivos apropriados para sites (por exemplo, arquivos wmv)

O primeiro passo é transferir o vídeo para o computador. Por favor, leia "Copiar VHS e gravações de vídeo para um computador". Quando o vídeo estiver pronto, existem várias maneiras de convertê-lo num formato suportado pela web como .wmv. A maioria dos dispositivos (como o PlectorCornvertX "Digital Video Converter") trazem o software necessário para guardar um vídeo no formato .wmv. Outra opção é o Microsoft Windows Media Encoder, grátis, e que pode gravar, transmitir eventos ao vivo, e converter arquivos de vídeo. Para descarregar e ler mais sobre este software, siga o link:

http://www.microsoft.com/expression/products/EncoderStandard_Overview.aspx



Microsoft Media Encoder

Ensino de línguas estrangeiras para alunos com deficiência auditiva

Sobre os surdos e alunos com deficiência auditiva:

SIGNALL é uma competência linguística transnacional e também projecto de formação que visa aumentar a consciência da cultura surda e línguas gestuais entre as organizações, entidades patronais e de ouvintes. Destina-se a empreender uma mudança de comportamento de organizações, entidades patronais, estabelecimentos de ensino, autoridades públicas ea sociedade como um todo, na forma como as pessoas surdas são percebidas e tratadas.

Os países participantes incluem a República Checa, Finlândia, Irlanda, Espanha e Reino Unido.

O pack de informação e sensibilização SIGNALL tem por objectivo fornecer um mecanismo que irá proceder a uma mudança na maneira como a sociedade em geral se comporta para deficientes auditivos - não por ser tolerante, como no passado, mas através da integração social, o acesso e compreensão.

Os produtos incluem um livro, um documentário em DVD, um CD-ROM e um site.

Para obter mais informações, por favor visite www.signallproject.com

A linguagem gestual não é internacional. Por exemplo, a linguagem gestual para a Espanha será diferente da da Costa Rica, embora a língua falada seja a mesma. Assim, pessoas com perda auditivas que são internacionalmente móveis, sentem-se encorajados a aprender a leitura labial e, possivelmente, até mesmo a pronunciar uma língua estrangeira.

De facto, os deficientes auditivos devem decidir quais os seus objectivos para uma aula de língua estrangeira, por exemplo: aprender a pronunciar-se, fala-leitura ou leitura / gravação. Além disso, eles têm que discutir com o seu professor como planeia conduzir as aulas, por exemplo: usando a voz, a dactilologia, ambas ou a representação visual de sons.

No entanto, não importa quão profundamente os alunos com deficiência auditiva querem mergulhar numa língua estrangeira. Os materiais audiovisuais são úteis, independentemente do objectivo da aprendizagem de línguas estrangeiras ser uma mera percepção ou produção.

Dicas para ensinar alunos com deficiência auditiva, através de materiais audiovisuais:

- Tire proveito de uma variedade de dispositivos de escuta (por exemplo, amplificadores) para assistir TV ou filmes estrangeiros em língua estrangeira.
- Use mais actividades de leitura/escrita, tais como a transcrição de cassetes através do computador ou software de aprendizagem de línguas.
- Sempre que possível, use vídeo-clips ou filmes que tenham legendas em língua estrangeira.

A legendagem de audiovisuais

A decisão de legendar material audiovisual implica outras decisões, como por exemplo:

- Deve-se oferecer transcrições completas do texto falado na língua estrangeira ou apenas o essencial?

- Deve-se oferecer transcrições das línguas estrangeiras, com ou sem tradução para a língua materna do aluno?
- Deve-se corrigir as falhas do original na legendagem ou manter o original (mesmo se linguisticamente houver algumas falhas)?

Pesquisa:

- Uma competência linguística transnacional e projecto de formação que visa aumentar a consciência da cultura surda e línguas gestuais entre as organizações, entidades patronais e ouvintes. <http://www.signallproject.com>
- Legendagem educacional para surdos

Damper, RI, Baker, RG, Lambourne, AD, Downton, AC, o rei, RW e Newell, AF (1984) Educação legendagem para surdos. Em Proceedings of Proceedings da Segunda Conferência Internacional sobre Engenharia de Reabilitação, pp. 304-305.

- Ensino de Inglês para alunos surdos na China
<http://www.eslcafe.com/forums/teacher/viewtopic.php?t=1056>
- Criação de um Curso de Inglês Online para Surdos - Elina McCambridge@mccambr@sun3 oulu.fi - os primeiros resultados foram divulgados na Primavera de 2007
- Uma lista de links em Inglês em fóruns e instituições de pesquisa que atendem às necessidades das pessoas surdas - <http://www.deafblind.com/deafness.html>

Acessibilidade de materiais a alunos com deficiência visual

Ao desenvolver materiais audiovisuais que podem ser utilizados por estudantes com deficiência visual, é necessário repensar os materiais de vídeo, por exemplo, e incluir voz com informações adicionais (por exemplo, o homem saiu da sala + descrições gerais).

O artigo abaixo é baseado principalmente em artigos da Wikipédia, a enciclopédia livre.

A acessibilidade Web refere-se à prática de fazer páginas Web acessíveis a pessoas com uma vasta gama de software e dispositivos de utilizador do agente, não apenas os navegadores padrão da Web. Isto é especialmente importante para pessoas com deficiência, tais como deficiência visual. Para aceder à Web, alguns utilizadores requerem software especial ou dispositivos além de um navegador web padrão ou navegadores Web especialmente concebidos. Design para a acessibilidade é uma subcategoria de um bom design para a usabilidade.

A acessibilidade é a prática de tornar as páginas web mais fáceis de navegar e ler. Destina-se a ajudar as pessoas com deficiência, mas pode ser útil a todos os leitores. Artigos que sigam as seguintes orientações são mais fáceis de ler e editar pelos wikipedistas.

Benefícios da acessibilidade Web

Criar sites tendo em conta a acessibilidade pode muitas vezes melhorar a usabilidade para todos os utilizadores. Um bom design pode também facilitar o acesso a programas de software automatizado que façam a leitura do conteúdo do site, tais como motores de busca.

Um aspecto importante da acessibilidade é permitir que as pessoas tenham acesso ao conteúdo da forma que preferem. Isso também pode beneficiar todos os utilizadores, não apenas as pessoas com deficiência: por exemplo, alguns utilizadores podem desejar ajustar o tamanho dos textos, se estiverem a usar um ecrã pequeno, como o de um telemóvel; ou podem precisar de usar teclas para controlar o seu computador, caso não possuam rato ou prefiram não o usar. Os motores de busca geralmente não fazem grande uso de gráficos.

Por exemplo, hiperligações que só pode ser seguidas quando clicadas com o rato são impossíveis de ser usadas para aqueles que só podem usar um teclado ou um leitor de ecrã para interagir com o seu computador. Deficientes auditivos não podem aceder a informação em formato áudio, e informação em formato gráfico é completamente invisível para cegos.

A criação de sites em conformidade com os princípios de acessibilidade na Web é necessária para permitir o acesso de todos os utilizadores.

Um conjunto de orientações e dois portais web acessíveis, projectados para pessoas que desenvolvam capacidade de leitura são o peepo.com e o peepo.co.uk e com gráficos melhorados, comandos únicos e uma maior interactividade (necessita de um navegador com suporte SVG).

Dispositivos agentes de utilizador

A maior parte das pessoas acede à Web através de um navegador da Web num computador. Outras formas de acesso à Web incluem um Personal Digital Assistant (PDA) ou um telemóvel. Os motores de busca de acedem a conteúdo Web através de uma rede também são comuns. Uma vasta gama de técnicas e tecnologias estão disponíveis para facilitar o acesso à Web para pessoas com deficiência, ou para os utilizadores em geral. Estes podem ser divididos em duas classes (não exclusivas): as tecnologias de base que permitem contornar uma deficiência maior, tal como a cegueira, e tecnologias que auxiliam pessoas com uma deficiência menor.

Tecnologias de base incluem:

- Navegadores com reconhecimento de voz, que consigam ler o conteúdo textual em voz alta
- Software de reconhecimento de voz que pode aceitar comandos de voz para o computador, ou transformar um ditado num texto gramaticalmente correcto.
- Terminal Braille, que consiste em um display Braille que transforma o texto em Braille (geralmente através do levantamento pinos numa superfície plana) e um teclado em Braille (um teclado QWERTY convencional ou um teclado projectado para o sistema Braille).



Tecnologias de apoio

Para além de agentes dedicados ao conteúdo Web, uma vasta gama de tecnologias de apoio está disponível para facilitar a acessibilidade ao computador. Estas tecnologias podem ajudar bastante o acesso ao conteúdo da Web para pessoas com deficiência. Os exemplos incluem:

- Software de reconhecimento de voz, que pode ser útil para aqueles que têm dificuldade em utilizar um rato ou um teclado.
- Software de ampliação de ecrã, que aumenta o que é exibido no monitor do computador, tornando a leitura mais fácil para utilizadores com deficiência visual.
- Teclado de sobreposição, que torna a digitação mais fácil e mais precisa para aqueles que têm dificuldades motoras.
- Software de leitura de ecrã, que utiliza voz sintetizada para ler uma selecção do texto exibido no monitor (útil para utilizadores com dificuldades de aprendizagem ou de leitura), ou que pode ler tudo o que acontece no PC (usado por cegos e utilizadores com dificuldades visuais).
- Software de tradução que permite aos utilizadores ler websites em línguas estrangeiras, especialmente para aqueles a quem foi diagnosticada uma deficiência de aprendizagem.

Conselhos e orientações gerais para a criação de páginas web acessíveis

(Fonte Wikipédia [http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia: Accessibilitydirectrices](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Accessibilitydirectrices) de acessibilidade)

Estrutura de artigo

Evitar a flutuação do índice, se possível, uma vez que quebra a aparência padrão das páginas. Se você deve usar um índice movível, coloque-o por baixo da secção principal, por uma questão de consistência. Utilizadores de software de leitura de ecrã esperam que o índice esteja colocado a seguir ao texto introdutório; podem também perder qualquer texto que esteja colocado entre o índice e o primeiro cabeçalho.

Os cabeçalhos devem ser descritivos e ter uma ordem consistente (Ver também - Referências - Outras leituras - Ligações externas).

Evite usar cabeçalhos com o mesmo nome das funções padrão da página, como "Procurar" ou "Avançar".

Ligações de desambiguação devem ser os primeiros elementos da página, antes de qualquer imagem ou infobox. Um navegador de texto ou software de leitura de ecrã apresentam a página em sequência, e caso contrário, o dblink será lido entre a imagem e a secção principal.

Texto

Ao editar, nunca quebre uma linha a menos que absolutamente necessário, uma vez que a maneira mais fácil de editar com um software de leitura de ecrã é navegar linha a linha.

Erros de ortografia e gramática podem afectar drasticamente o som do texto ("Initative" em vez de "iniciativa"), que pode tornar o texto mais difícil de ler.

Deve fornecer uma transliteração de todo o texto que não esteja em escrita latina. Software de leitura de ecrã sem suporte para escrita Unicode irá ler um carácter fora do sistema Latin-1 como um ponto de interrogação, e até mesmo na versão mais recente do JAWS, o software de leitura de ecrã mais popular, os caracteres Unicode são muito difíceis de ler.

Não use técnicas que exigem acção física para fornecer informações, como dicas ou texto que reage à sobreposição do rato.

Ligações

Não insira demasiadas ligações. Um leitor de ecrã coloca cada ligação em linha própria.

Crie boas descrições para as ligações, especialmente para ligações externas. (Evitar o "clique aqui" ou outros tipos de ligações). Evite colocar ligações nos cabeçalhos de cada secção, a menos que o texto da ligação seja o único texto no título. Os leitores de ecrã vão parar de ler o título do cabeçalho quando encontram uma ligação, e se a ligação é a primeira parte do título do cabeçalho, o leitor só vai ler o texto da ligação. Por exemplo, um título de "Os Simpsons" será lido como "Os", e um título de "hackers na cultura popular" será lido como "hackers". Utilize o menor número possível de códigos, de modo que o texto na janela de edição seja mais fácil de ler (por exemplo: não use [relógio | [relógios]] quando [relógio [] s] vai funcionar).

Cores

Certifique-se que a cor não é a única forma usada para transmitir informações importantes. Especialmente, não use texto colorido a menos que a sua importância seja também indicada por outro método, como a ênfase em itálico ou legendas. Caso contrário, os utilizadores cegos ou leitores que acedam à Wikipédia através de um dispositivo sem um ecrã colorido não receberá essa informação. Muitos leitores podem ser parcial ou totalmente daltónicos. Certifique-se que as combinações de cores usadas (infoboxes, caixas de navegação, gráficos, etc) têm um contraste adequado. Use um gerador de esquema de cores para seleccionar as cores, e as ferramentas para simular a visão cega de cor (colorfilter.wickline.org ou vischeck.com) para verificar o resultado. As páginas Web podem ser verificadas on-line com Access-Color, que analisa o código HTML de uma página web e CascadingStyleSheets associadas, e, em seguida, calcula se o contraste de cor e brilho da cor entre o texto e cores de fundo estão conforme WCAG 1.0 O contraste de cores apropriado para as pessoas com deficiência visual, incluindo daltonismo, pode ser testado com o Analisador de Contraste de Cores analisador que usa algoritmos da W3C.

Tabelas

Os leitores de ecrã e outras ferramentas de navegação na Internet fazem uso de marcas de tabela específicas para ajudar os utilizadores a navegar os dados contidos nelas.

Legendas (| +)

Uma legenda é o título de uma tabela, descrevendo a sua natureza

Resumo (Resumo = "...")

O resumo pode fornecer uma descrição mais detalhada da finalidade e estrutura da tabela para navegadores não-visuais.

Cabeçalhos de linha e coluna (!)

Como a legenda, estes cabeçalhos ajudam a apresentar a informação numa estrutura lógica. É possível ler os cabeçalhos em primeiro lugar, e, em seguida, pesquisar a informação relacionada.

Navegadores de voz podem ler uma tabela de dados em voz alta na seguinte ordem:

Legenda: [texto] legenda

Resumo:] [texto resumo

[Cabeçalho da coluna 1]: [cabeçalho da linha 1], [cabeçalho da coluna 2]: [célula 1,2], [cabeçalho da coluna 3]: [célula 1,3]

[Cabeçalho da coluna 1]: [cabeçalho da linha 2], [cabeçalho da coluna 2]: [célula 2,2], [cabeçalho da coluna 3]: [célula 2,3]

Esquema de tabelas

Algumas caixas de navegação, séries e de informações são feitas através de tabelas. Evite o uso de tabelas unicamente para fins de layout. A melhor opção é usar blocos <div> HTML e atribuir estilos, que fornecem flexibilidade.

Para esquemas simples, as tabelas podem ser uma opção. Se o único objectivo da tabela é o de obter um efeito flutuante, então o comando `alinha r="direita"` irá funcionar em browsers que não suportam CSS. Esta é, de facto, uma aproximação mais detalhada do <div> CSS, e não do pecado conhecido como (aninhar) "esquema de tabela". No entanto, para evitar barreiras de acessibilidade, quando usar tabelas para fins de esquema não utilize qualquer legenda, linha ou coluna, e também não atribua nenhum resumo. Estes elementos estruturais da tabela devem ser usados apenas para tabelas de dados. Não use elementos estruturais para fins de apresentação, use folhas de estilo.

Imagens

As imagens devem conter uma legenda, usando a sintaxe construída na imagem de uma linha secundária de texto. A legenda deve descrever concisamente qualquer informação contida na imagem. Sempre que possível, os mapas ou diagramas devem ter um equivalente textual, ou devem ser bem descritos para que os utilizadores que não conseguem ver a imagem possam entender o conceito. Descrições detalhadas da imagem, caso não sejam adequadas para um artigo, devem ser colocadas na página de descrição da imagem, com uma nota a dizer que a activação da ligação da imagem vai conduzir a uma descrição mais detalhada.

Estilo e marcação

Evite o estilo CSS inline = atributos onde uma classe comum semelhante está disponível, por exemplo, class = "wikitable".

Evite CSS inline se a marcação simples tem o mesmo efeito para os navegadores mais, por exemplo, align = "right".

Teste em linha com efeitos CSS CSS desabilitado. Inline CSS não é suportado por vários navegadores, media, e versões de XHTML.

Não use tags ou CSS inline para brincar com o tamanho da fonte. Se realmente necessário, usar ou <small><big> também apoiada por Lynx em certa medida (mesmo aninhados). Não use tags para manipular as cores de primeiro plano, a menos que você use também o legado bgcolor = marcação para definir a cor de fundo. É melhor usar tags de estilo lógico simples como , <code> ou de diferenças semânticas. Inline CSS é ideal para fins decorativos, incluindo cores decorativas, mas não se misturam com marcação CSS legado: navegadores antigos respeitar o legado de marcação e ignorar o CSS. Combinando estilo lógico tags com cores CSS é uma boa idéia (é claro dependendo das cores para navegadores com suporte CSS). Não utilize as tags de estilo físico <u>, <i> ou . É preferível utilizar a Wikimarkup"ou"", ou tags de estilo lógico. Acima de tudo, use o bom senso, uma <u> depreciado poderia ser perfeitamente bem se ele é usado para indicar algo como um linkclícável-un.

Website auditorias acessibilidade

Um número crescente de organizações, empresas e consultores oferecem auditorias e acessibilidade a websites. Essas auditorias, um tipo de teste do sistema, identificam os problemas de acessibilidade que existem dentro de um site e fornecem conselhos e orientações sobre os passos que precisam ser tomados para corrigir estes problemas. Uma variedade de métodos são utilizados para auditar sites para acessibilidade:

Estão disponíveis ferramentas automatizadas que podem identificar alguns dos problemas presentes. Revisores técnicos, com conhecimento em tecnologias de webdesign e acessibilidade, podem rever uma selecção representativa de páginas e fornecer feedback detalhado e conselhos com base em seus resultados. O teste de utilizador, geralmente supervisionados por especialistas, envolve a definição de tarefas para os utilizadores comuns efectuem no site, e a análise dos problemas que esses utilizadores encontram quando tentam realizar as tarefas. Cada um desses métodos tem seus pontos fortes e fracos. As ferramentas automatizadas podem processar muitas páginas num espaço de tempo relativamente curto, mas só podem identificar alguns dos problemas de acessibilidade que podem estar presentes no site. Revisores técnicos irão identificar muitos dos problemas que existem, mas o processo é demorado e muitos sites são grandes demais para permitir revisão a uma só pessoa. O teste de utilizador combina elementos de uso e testes de acessibilidade, e é útil para identi-

ficar problemas que poderiam ser ignorados. Mas exige conhecimentos para evitar o risco de basear as decisões de design nas preferências de um único utilizador. Idealmente, uma combinação de métodos deve ser usada para avaliar a acessibilidade de um site.

Normas e orientações

A página principal do W3C Web Accessibility Initiative (WAI):

<http://www.w3.org/WAI/>

Resumo WCAG

http://www.microsoft.com/expression/products/EncoderStandard_Overview.aspx <http://>.

O W3C WAI Web Content Accessibility Guidelines 1.0:

<http://www.w3.org/TR/1999/WAI-WEBCONTENT-19990505/>

Recursos para utilizadores

American Foundation for the Blind - Web Accessibility:

<http://www.afb.org/Section.asp?SectionID=57&TopicID=167>

Royal National Institute of the Blind: Technology: http://www.rnib.org.uk/xpedio/groups/public/documents/code/public_rnib001974.hcsp

My Web My Way from the BBC:

<http://www.bbc.co.uk/accessibility/>

Recursos para designers

Accessibility101 – UK Web Accessibility FAQ

<http://www.accessibility101.org.uk/web-accessibility-facts.htm>

Accessibility Advice from The National Library for the Blind (NLB)

http://www.nlb-online.org/mod.php?mod=userpage&menu=61&page_id=371#content

Accessibility at Web Design Reference - A large online reference dedicated web design and development

<http://www.d.umn.edu/itss/support/Training/Online/webdesign/accessibility.html>

National Disability Authority (Ireland) - ICT Accessibility

<http://www.nda.ie/cntmgmtnew.nsf/0/34774EDB9EDC2A1E80256F8600431030?OpenDocument>

RNIB Web Access Centre

http://www.rnib.org.uk/xpedio/groups/public/documents/code/public_rnib008789.hcsp

Why W3C Compliant? The Importance of Valid Web Codes by Mihaela Lica

<http://www.pamil-visions.com/W3C-compliance.php>

Unified Web Evaluation Methodology

<http://www.wabcluster.org/uwem1/>

Just Ask: Integrating Accessibility Throughout Design from Shawn Lawton Henry

<http://www.uiaccess.com/accessucd/overview.html>

Section 508 Training Courses (free!)

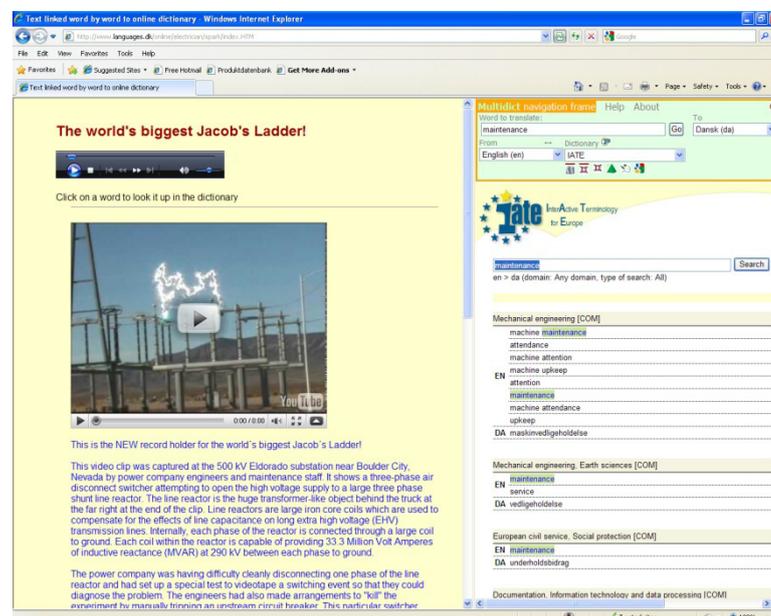
<http://www.section508.gov/index.cfm?FuseAction=Content&ID=5>

Verificadores de acessibilidade Web

A base de dados W3C das Ferramentas de Avaliação de Acessibilidade Web - revistas no início de 2006 e atualizadas regularmente: <http://www.w3.org/WAI/ER/tools/Overview.html> Como criar os seus exercícios CALL.

O TextBlender

Uma forma fácil de construir uma página Web com vídeos, gráficos e textos onde todas as palavras estão ligadas a dicionários online é usar o TextBlender, que foi produzido pelo projecto POOLS-T (2008-2010). O TextBlender pode ser descarregado em www.languages.dk/tools. O software é grátis (CopyLeft) e no website pode ver vídeos com instruções passo-a-passo para criar uma página web e colocá-la online usando um software/serviço web chamado Dropbox. O Dropbox pode ser descarregado em www.dropbox.com e fornece ao utilizador dois Gigabytes de espaço web livre, suficiente para centenas de unidades CALL produzidas com o TextBlender.



Um resultado típico doTextBlender. À esquerda, a página Web; à direita, a pesquisa no dicionário

O TextBlender pode fazer ligação para outros exercícios criados, por exemplo, com o software livre HotPotatoes. Se souber usar um processador de texto e como armazenar o seu trabalho em lugares diferentes no seu disco rígido ou, melhor ainda - na rede (por exemplo, de forma grátis com o Dropbox.com), então tem todos os elementos básicos necessários para criar os exercícios CALL. Pode assistir a vídeos com instruções passo a passo sobre como criar exercícios com o HotPotatoes no site www.languages.dk/tools

Existem muitos sistemas de criação que oferecem uma maneira fácil de criar exercícios, porém muitos destes sistemas são complicados de aprender e de usar (apesar do que é prometido na capa!). Muitos sistemas de criação são caros e alguns pedem mesmo o pagamento de uma taxa de licença para cada utilizador final. Mas não desespere: há também software grátis e fácil de usar. Recomendamos que experimente o software grátis HotPotatoes, criado por "HalfBaked Software". Pode descarregar o "HotPotatoes" a partir da página principal do HotPotatoes: <http://hotpot.uvic.ca/>

A suite do HotPotatoes oferece uma grande variedade de exercícios. A partir do ecrã de boas-vindas, clique sobre o tipo de exercício que deseja:



A melhor maneira de aprender a usar o HotPotatoes é trabalhar a partir do Tutorial on-line fornecido com o programa. Deste modo, experimenta os diferentes tipos de exercício que pode fazer com o programa.

O HotPotatoes pode ser adaptado/traduzido para qualquer língua, de forma a que todas as instruções e feed-backs sejam dados na língua-alvo.

Se quiser experimentar os exercícios que outros professores criaram usando o HotPotatoes, pode visitar <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/sites6.php>, onde pode trabalhar com diversos idiomas como o Árabe, Inglês, Finlandês, Francês, Galego, Latim, Indonésio, Italiano, Jersey, Alemão, Maori, Português, Salish, Espanhol e Sueco.

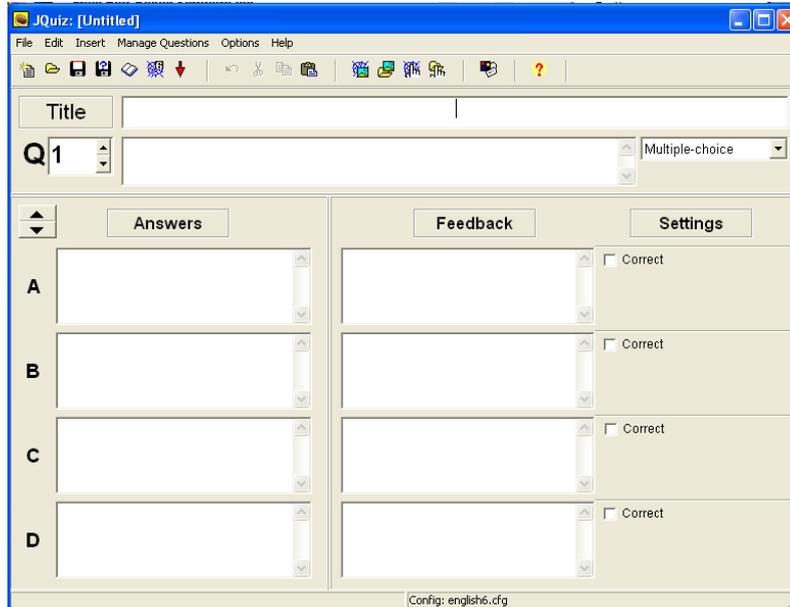
Um exemplo dos recursos disponíveis a partir destas ligações são "VideoonDemandResources" da Escola de Ashcombe, UK: http://www.ashcombe.surrey.sch.uk/Curriculum/modlang/spanish/index_sp_video.htm. Em meados de 2006, o site oferecia gratuitamente um total de 35 vídeos em Francês, 23 vídeos em Alemão, 16 vídeos em Espanhol e 8 vídeos em Italiano. Cada vídeo é acompanhado de exercícios feitos com o HotPotatoes. Os vídeos abrangem temas como: O Eu, Família e Amigos, Lazer/Entretenimento, Tempos livres, Dinheiro, Ambiente local, A minha casa e lar, Casa e Vida, Quotidiano, Educação, Disciplinas escolares, Viagens e Transportes, Férias e Turismo, Comida e Bebida, Compras e Serviços, Estilo de vida saudável, Trabalho e Carreira & Planos.

De seguida, encontra-se um guia simples dos diversos tipos de exercício que pode criar com o HotPotatoes.

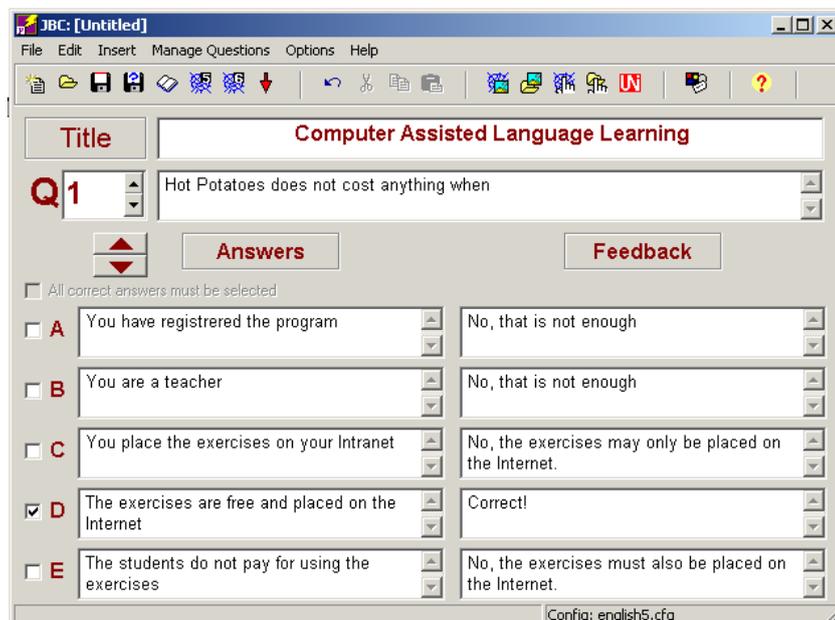
Below you find a very simple walk through of the exercise types that you can create with Hot Potatoes

Um questionário de escolha múltipla (este é um tipo de questionário - veja abaixo)

JBC é uma função da JQuiz e pode ser usado para criar um questionário de escolha múltipla. No questionário, pode colocar quantas perguntas quiser, cada uma com um número ilimitado de respostas opcionais.



Basta inserir um número de escolhas. Para cada escolha, tem que escolher um feedback e decidir se está correcto. Se houver mais do que uma resposta correcta, pode decidir se o aluno deve clicar em todas as respostas correctas.



Os resultados aparecem assim:

The screenshot shows a web interface for a 'Computer Assisted Language Learning' exercise. At the top, there is a navigation bar with '<- Index ->'. Below it, the title 'Computer Assisted Language Learning' is displayed, followed by the subtitle 'Multiple-choice exercise'. The main instruction reads 'Choose the correct answer for each question.' Below this, there is a question: '1. Hot Potatoes does not cost anything when'. Five options are listed: A) You have registered the program, B) You are a teacher, C) You place the exercises on your Intranet, D) The exercises are free and placed on the Internet, and E) The students do not pay for using the exercises. A navigation bar at the bottom of the question area shows '<- 1/1 ->'. The entire interface has a light blue background.

Um questionário

JQuiz é o programa que lhe permite fazer perguntas e dar respostas. É mais exigente, pois deve imaginar todas as respostas correctas possíveis que um aluno pode escrever, caso contrário, o aluno pode receber feedback negativo para uma resposta correcta.

The screenshot shows the JQuiz software interface. The window title is 'JQuiz: [Untitled]'. The menu bar includes 'File', 'Edit', 'Insert', 'Manage Questions', 'Options', and 'Help'. The toolbar contains various icons for file operations and editing. The main area has a 'Title' field, a question editor 'Q 1' with a text area, and a 'Correct Answers' section with four numbered input fields (1, 2, 3, 4). The status bar at the bottom right shows 'Config: english5.cfg'.

Depois de dar um título ao exercício e fazer a pergunta, basta preencher as possíveis respostas correctas, que podem ser em número ilimitado. O resultado é parecido com este:

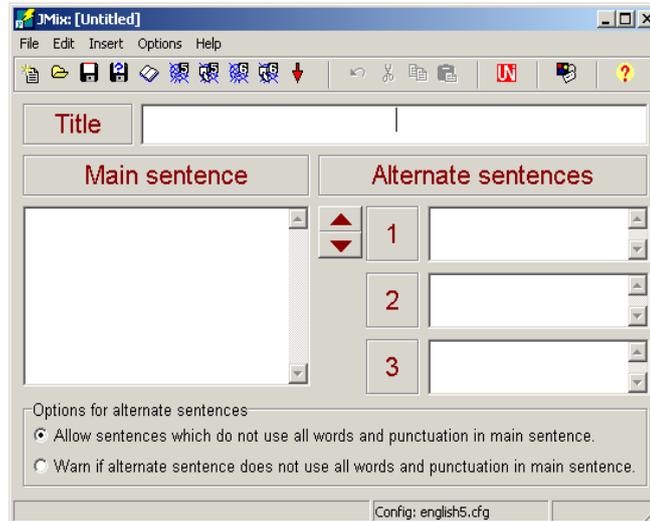
The screenshot shows a web interface for a 'Computer Assisted Language Learning' exercise. At the top, there is a navigation bar with '<- Index ->'. Below it, the title 'Computer Assisted Language Learning' is displayed, followed by the subtitle 'Short-answer quiz'. The main instruction reads 'Type your answer, then press "Check". If you need help, you can click on the "Hint" button to get a free letter.' Below this, there is a question: '1. What is the usual abbreviation of Computer Assisted Language Learning?'. A text input field is provided for the answer. Below the input field are two buttons: 'Check' and 'Hint'. A navigation bar at the bottom of the question area shows '<- 1/1 ->'. The entire interface has a light blue background.

O aluno pode pedir uma dica e ser-lhe-á dada a próxima letra correcta.

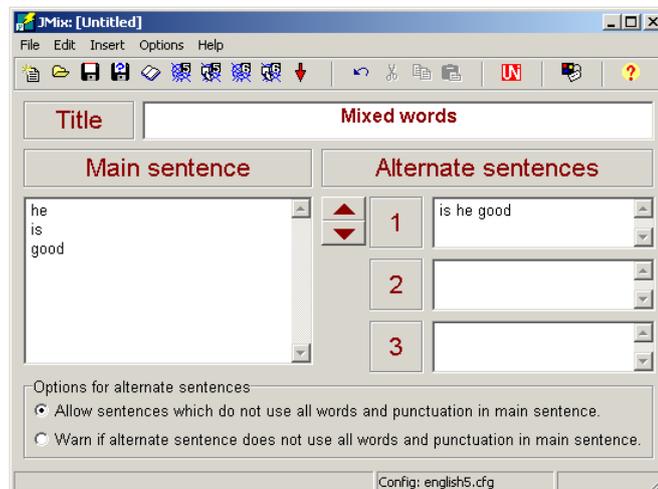
JQuiz também oferece as opções "híbrido" e "multi-escolha".

Exercício de frases desordenadas

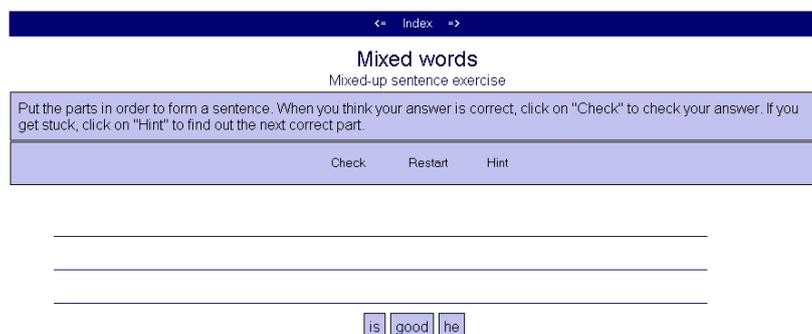
O JMix cria exercícios com frases desordenadas, que são muito bons para iniciantes da língua. É apresentado um número de palavras que o aluno tem de colocar na sequência correcta.



Para fazer um exercício, tem que digitar uma frase na janela “Frase Principal”, mas deve pressionar Enter depois de cada palavra. Pode também criar frases correctas alternativas, por exemplo, a expressão “Ele está bem” pode também ser aceite como “Ele está bem?”.



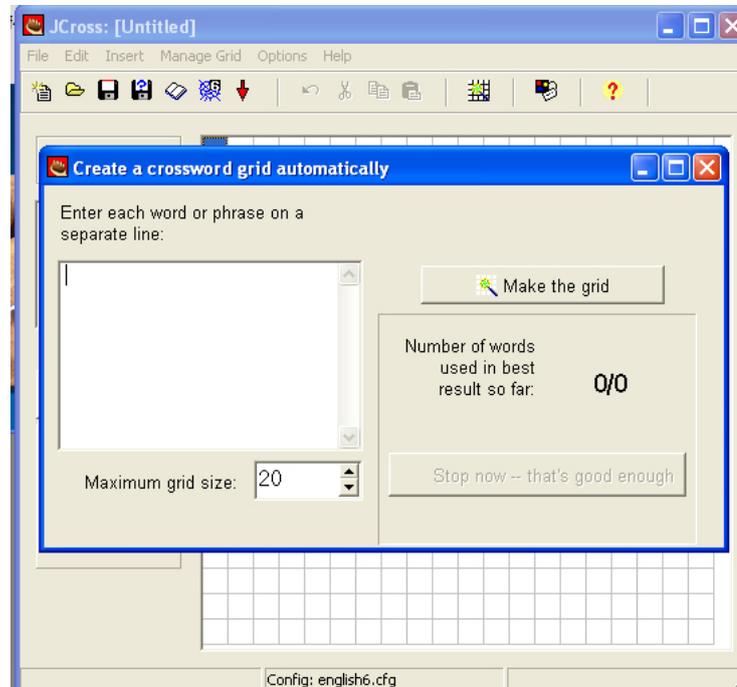
O resultado é um exercício parecido com este:



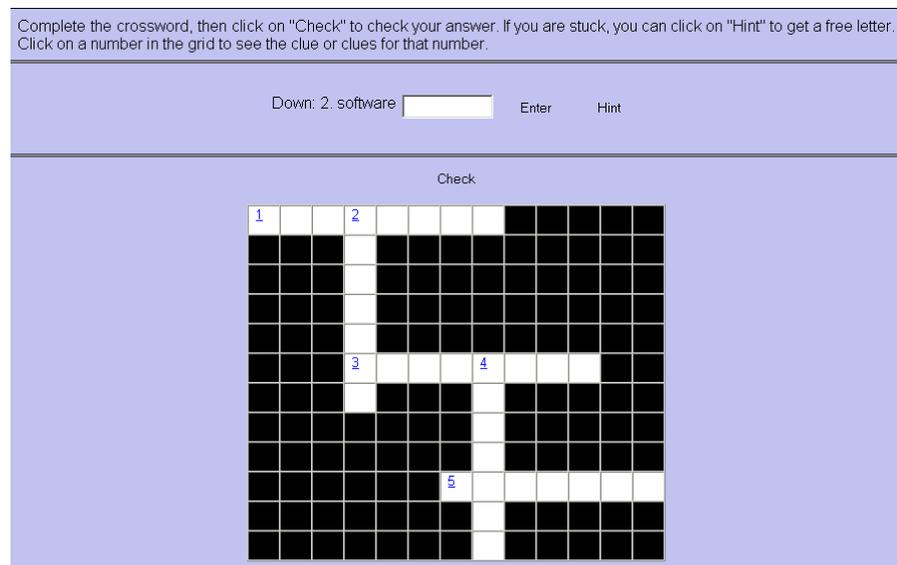
O utilizador arrasta as palavras e coloca-as na sequência correcta.

Exercício de palavras cruzadas

O JCrossserve para criar exercícios de palavras cruzadas, que são muito gratificantes para os iniciantes. É também um exercício muito fácil de construir quando se utiliza o HotPotatoes. Basta digitar as palavras que deseja deixar o programa criar a grelha por si.

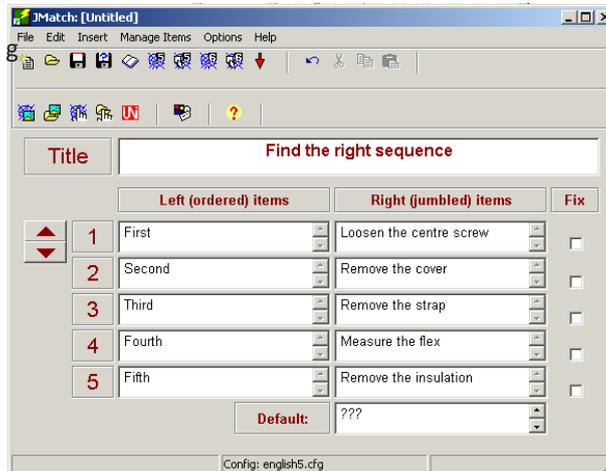


O resultado de dois minutos de trabalho pode ser parecido com este:

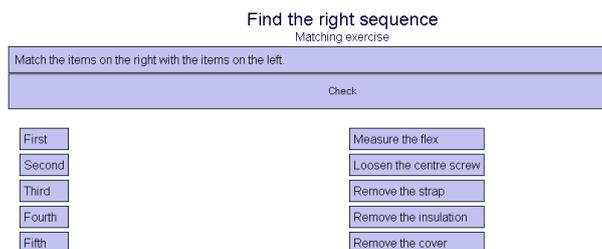


Exercício de associação (Arrastar e Largar)

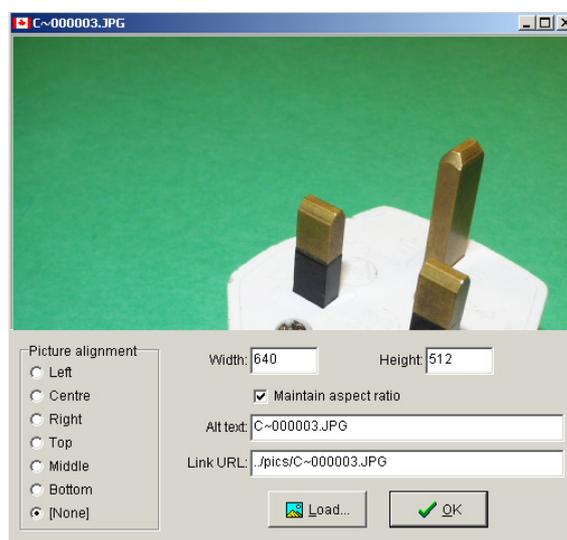
O JMatch é um exercício de associação, outro exercício muito bom para alunos de todos os níveis. Pode ter um número ilimitado de itens para associação. Os itens podem ser palavras ou imagens, assim pode facilmente criar um exercício para treinar vocabulário baseado numa imagem. Neste exemplo, temos tido uma sequência de cinco instruções sobre como ligar uma tomada eléctrica.



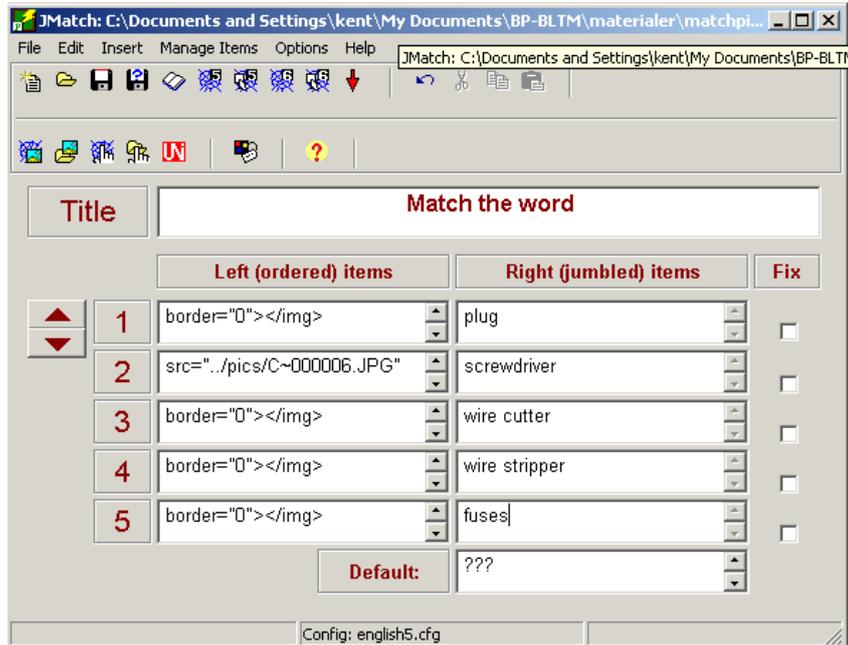
Os cinco elementos serão apresentados ao aluno, que terá, então, de arrastar os itens correspondentes para os lugares correctos:



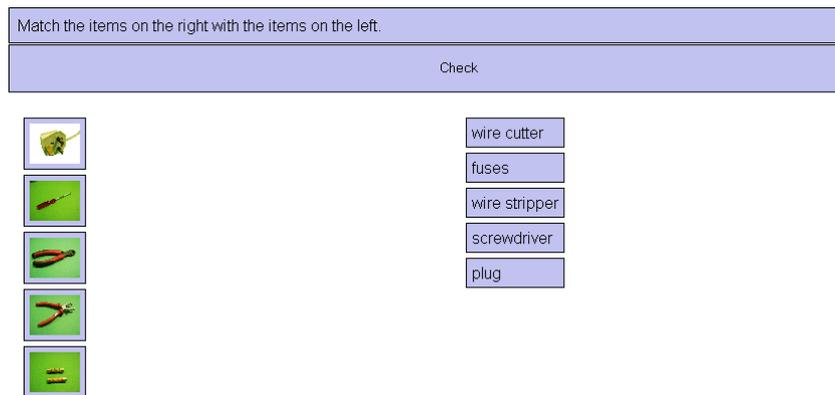
Inserir imagens é um pouco mais difícil. Primeiro, precisa ter as fotos prontas na mesma pasta do resultado dos exercícios; de seguida, precisa de inseri-las em vez do texto. Para fazer isso, seleccione "Inserir" no menu superior e seleccione "Imagem de arquivo local". Pode então escolher a imagem. Depois de escolher uma imagem, tem que decidir o seu tamanho. Todas as imagens devem ser do mesmo tamanho (por exemplo, largura: 50 pixels. 100 ou 50 é geralmente uma boa escolha):



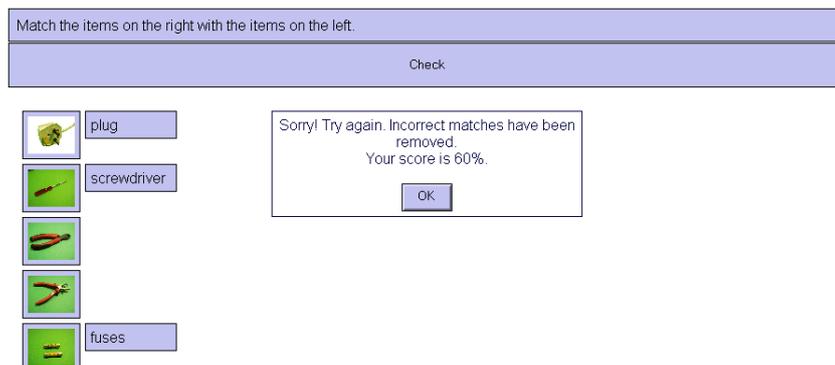
O programa, de seguida, cria automaticamente o código HTML necessário e coloca-o na caixa de item:



O exercício resultante pode ter esta aparência:

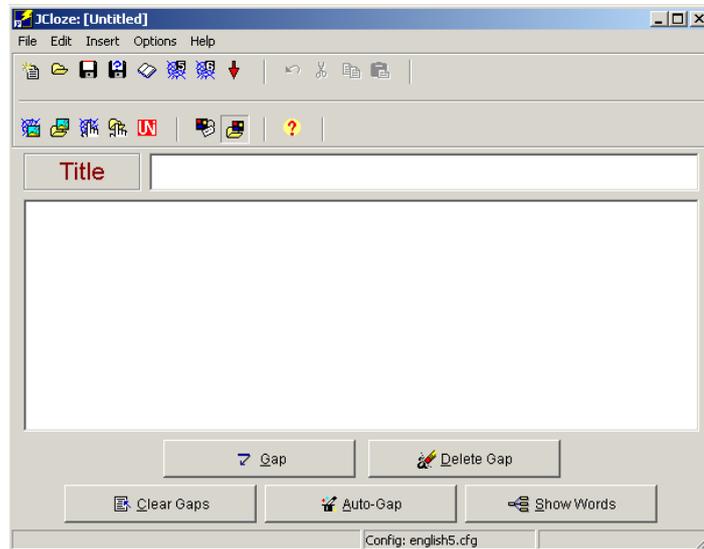


O aluno tem de arrastar o texto para a imagem correta. Neste exemplo, o estudante fez alguns erros:

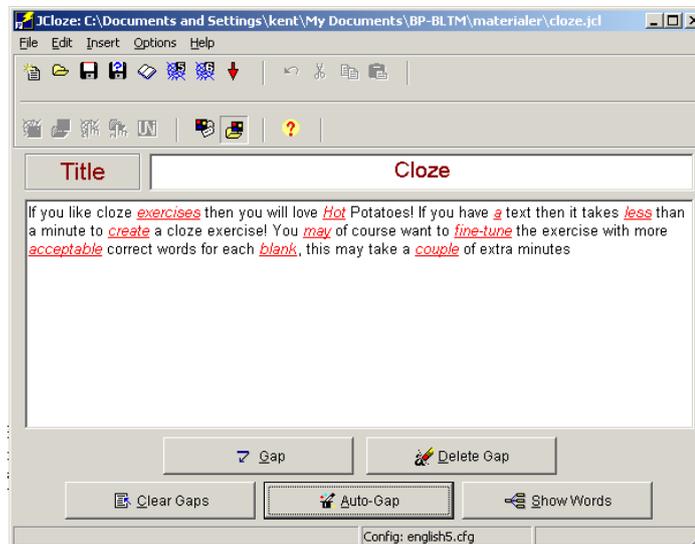


Preencha o espaço em branco ou Exercício de texto lacunar

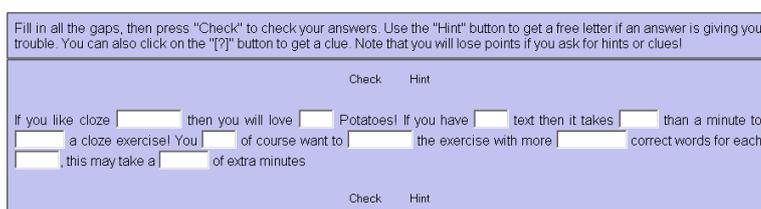
O JCloze é para exercícios de texto lacunar: Se gosta de exercícios de texto lacunar então vai adorar o HotPotatoes! Se tiver um texto, leva menos de um minuto a criar um exercício de texto lacunar! Pode, naturalmente, querer aperfeiçoar o exercício com palavras correctas mais aceitáveis para cada espaço em branco, isto pode demorar alguns minutos extra ...



Dê primeiro um título ao seu exercício e depois está pronto para colar o texto. Depois de ter feito isso, clique em "Limpar Lacunas". Isso é necessário para remover informações ocultas produzidas por alguns processadores de texto. Agora, tudo o que precisa de fazer é clicar em "Lacunas Automáticas" e escolher, por exemplo, para remover uma a cada cinco palavras.



Após 30 segundos de trabalho do professor, os alunos podem "desfrutar" de muitos minutos de trabalho:



Como criar exercícios em papel

Existem diversas ferramentas disponíveis para o professor que quer produzir exercícios em formato papel. Por exemplo, muitos dos tipos de exercícios on-line produzidos com o Hot-Potatoes também tem uma opção de impressão (por exemplo, as palavras cruzadas).

Outro conjunto de exercícios pode ser encontrado em <http://www.thelanguagemenu.com>. Várias ferramentas aqui encontradas podem ser usadas de graça; têm também a opção de uma semana de avaliação gratuita, caso queira experimentar as ferramentas mais avançadas.

Alguns exemplos do Projecto Web

Vá ao site do projecto para descarregar/trabalhar com os tipos de exercício descritos abaixo: <http://eng.teachers.thelanguagemenu.com/>

Programa de criação de jogos de tabuleiro

Escolha entre 3 tamanhos, adicione fotos da galeria clipart ou escreva os seus próprios textos, perguntas ou exercícios de gramática, e deixe os seus alunos trabalharem a gramática ou vocabulário, jogando. Pode também fazer os seus próprios cartões flash com perguntas para os jogos de tabuleiro com o programa de criação de flash-card, laminá-los e usá-los juntos.

O Bingo makertem três possibilidades: fazer os seus tabuleiros de bingo com fotos, imagens e palavras misturados ou simplesmente usar as palavras, e escolher o tamanho do tabuleiro de acordo com as suas próprias necessidades. A galeria de clipart dá-lhe centenas de possibilidades para esta ferramenta. Escolha ou faça uma selecção aleatória. Basta criar, gerar um ficheiro.pdf e imprimir. Com o botão de actualização pode mudar as imagens em segundos.

Criador de palavras cruzadas

Crie dois tipos de palavras cruzadas em pouco tempo. Os puzzles de palavras cruzadas são uma maneira fácil de praticar o vocabulário. Use o vocabulário da galeria do clipart para criar palavras cruzadas bilingues, em diversas categorias.

Procura de palavras

Basta digitar as palavras que deseja esconder, com ou sem dicas. A ferramenta cria uma página com as respostas de forma rápida e pronta para imprimir. Use-a com a galeria de clipart multilingue.

Preencha os espaços em branco

Crie as suas próprias folhas de exercícios. Tem pressa? Use o banco de dados com centenas de frases para escolher.

Faça os seus próprios flashcards

Basta adicionar uma frase que deseja ter no flashcard, criar um documento pdf e imprimir. Para material duradouro para ser reutilizado, lamine os cartões. Use esta ferramenta para criar temas de discussão para as aulas, exercícios de palavras bilingues ou cartões informativos. Pode também escolher uma imagem da galeria de cartões de clip-art e adicionar o seu próprio texto ao lado da imagem e impressão.

Legendar as fotos

Isto funciona com imagens, com ou sem sugestões e/ou respostas. Perfeito para o uso bilíngue. Basta escolher o idioma de partida e deixar que os alunos escrevam o vocabulário na língua de chegada.

Programa de criação de exercícios de correspondência

Use o programa para fazer as suas próprias folhas de exercícios com fotos, adicionar o seu próprio texto ou apenas uma palavra para os seus alunos fazerem a correspondência da imagem com o texto.

Escolha múltipla

Faça a sua folha com exercícios de escolha múltipla de forma rápida com o programa. Escreva a pergunta e dê algumas alternativas e crie um documento pdf. Demora apenas um minuto. Use folhas de exercício com vocabulário para treinar, exercícios bilíngues, explicações, matemática, perguntas e respostas, etc.

Palavras em falta

Adicione um texto ao programa, escolha o intervalo de palavras que devem faltar, decida o tamanho da letra, imprima o arquivo pdf e o exercício está pronto a usar. Tem agora um texto com palavras em falta e um banco de palavras onde se deve escolher a palavra correcta.

Palavras divididas

Divida as palavras, deixe os seus alunos juntá-las, com ou sem sugestões. Excelente para a prática de sufixos e prefixos, ou apenas para trabalhar o vocabulário. Escreva a palavra em duas partes, acrescente uma sugestão, se desejar, e imprima o ficheiro pdf. Fácil de fazer.

Quadro

Escolha esta ferramenta quando quiser que os seus alunos preencham o quadro com palavras, imagens ou palavras escolhidas a partir da galeria clipart. Escreva as palavras. Esta ferramenta pode também ser usada para estudantes bilíngues para traduzir as sugestões. Escolha entre a definição normal ou fundo preto. Pode também imprimir as respostas.

Frases desordenadas

Escreva uma frase e imprima um documento pdf. O programa desordena a frase e tem uma folha de trabalho pronta para os seus alunos praticarem a ordem das palavras. Tão fácil como contar um, dois, três.

Espiral de palavras

A espiral de palavras funciona da mesma maneira que as palavras cruzadas, mas o programa cria os quadrados em forma de espiral. Pode também criar uma espiral com a primeira e a última letra entrelaçadas, uma ferramenta que também pode ser usada para bilíngues.

Com linhas

Uma ferramenta para fazer exercícios escritos para os seus alunos. Use as suas próprias palavras, escolha as palavras ou imagens da galeria clipart e peça aos seus alunos para explicar para que serve um determinado item, como o usar, escrever uma frase sobre a palavra, adicionar sinónimos da palavra. Rápido e fácil para todos os níveis. Para experimentar esses recursos, acesse a: <http://www.thelanguagemenu.com> ou <http://eng.teachers.thelanguagemenu.com/>

Aprendizagem de línguas assistida por computador no âmbito da Aprendizagem por Tarefas.

Porquê Aprendizagem por Tarefas (TaskBasedLearning)?

A metodologia TBL ganhou muitos adeptos na última década. A metodologia pode ser descrita como uma mudança completa de paradigma no mundo do ensino das línguas, uma mudança do paradigma behaviorista PPP (presente, a prática e produzir) para uma abordagem centrada no aluno - o paradigma TBL. No método PPP, o objectivo é apresentar uma certa forma ou estrutura, fazer com que os alunos pratiquem esta forma e, posteriormente produzir um número de frases na forma específica. Com esta primeira abordagem, o ensino de línguas torna-se um processo muito fechado e rígido, onde o professor controla a forma como os alunos trabalham, o que fazem e o que dizem. Aqui, o professor trabalha dentro de um quadro onde as respostas dos alunos são consideradas incorrectas ou correctas em relação à forma ensinada. Por exemplo, se as respostas dadas pelos alunos não correspondem à forma ensinada, que foi apresentada pelo professor, as respostas serão consideradas incorrectas, mesmo que a resposta esteja redigida correctamente, mas não use a forma ou palavras certas.

Pode agora perguntar-se por que é importante conhecer o método PPP. Ao comparar os dois métodos, podemos destacar as inúmeras vantagens do TBL. Basicamente, é uma questão de crença e, se acredita no método TBL, acredita na ideia de que a aprendizagem é um processo natural e incontrolável. Peter Skehan, professor nos programas de mestrado e MPhil / PhD na Universidade de ThamesValley, em Londres, diz:

"Ensinar não é e não pode determinar o modo como a linguagem do aluno se irá desenvolver. Os processos operados pelo aluno são "naturais". Professores e alunos não podem simplesmente "escolher" o que deve ser aprendido. Em grande medida, o programa é "construído" para o aluno."

Muitos livros e artigos têm sido escritos sobre os dois métodos, TBL e PPP. Aqui está o que Michael Lewis, autor de várias obras, diz sobre o método PPP:

"Um paradigma baseado, ou remotamente parecido com o método Apresentar-Praticar-

Produzir (PPP) é insatisfatório, uma vez que não reflecte nem a natureza da linguagem nem a natureza da aprendizagem.

O facto é que o paradigma do método PPP é, e sempre foi, um absurdo."

Existem muitos outros argumentos de diferentes estudiosos e professores de línguas contra o uso do método PPP. Alguns dos mais marcantes são argumentos como o de Peter Skehan, que diz

"O método PPP permite que o professor possa orquestrar o comportamento na sala de aula, ou seja, utilizar uma autoridade de manutenção, através de técnicas de agregação para mostrar aos estudantes quem está no comando."

"A crença de que os alunos vão aprender o que é ensinado na ordem em que se ensina"

O método PPP tem servido para perpetuar uma posição confortável para os professores e para os orientadores de professores. Outra razão para manter o método PPP em mente é o facto de ter sido a metodologia de ensino mais utilizada globalmente no ensino de línguas nos últimos cinquenta anos, e ainda é usado por muitos professores de línguas e escritores.

Mas vamos ver alguns dos argumentos a favor do método TBL. Como o nome do método indica, a metodologia é baseada na aprendizagem de línguas através da utilização de tarefas diferentes, a fim de dar vida, espontaneidade e individualidade à sala de aula – em poucas palavras: aprendendo, fazendo. O objectivo do método TBL é que cada aluno, ao executar tarefas diferentes e principalmente com outros alunos, passe por um processo interno de aprendizagem individual. O trabalho mais importante para o professor é o de fornecer o material didáctico, as tarefas e ajudar a criar uma atmosfera tranquila na sala de aula.

Uma sequência TBL poderia, por exemplo, basear-se na criação de um calendário para uma semana.

Horas	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
Manhã					
Almoço					
Tarde					
Noite					

Tarefas introdutórias, escritas e orais, podem ser conduzidas facilmente, apresentando os nomes dos dias, partes do dia, determinadas expressões, etc. As tarefas introdutórias dão ao aluno uma base de palavras e expressões para usar como entender antes de avançar para outras tarefas. Neste caso, as tarefas introdutórias poderiam ser seguidas por uma tarefa em que o aluno deve preencher o calendário de acordo com a sua vida pessoal. Este calendário pessoal forma então a base de uma tarefa oral, onde dois alunos fazem perguntas um ao outro sobre os seus horários. Por exemplo: "O que fazes na Terça-feira à tarde" e sucessivamente.

O professor não deve interferir na comunicação entre dois alunos durante uma tarefa, a menos que estes peçam ajuda ou surja uma oportunidade para o comentário do professor. O professor deve ouvir e observar e esperar com comentários sobre a língua e pontos de foco até que todos os alunos na sala de aula tenham executado as tarefas. Esta é uma fase muito importante. Aqui o professor deve ser o catalisador de um processo de foco da língua, com o objectivo de tornar os alunos conscientes das suas próprias capacidades de aprendizagem, bem como das complexidades de uma língua diferente - uma tomada de consciência ou de clarificação do processo com base nas observações e diferentes perguntas dos alunos. Claramente, este método coloca o professor num papel completamente novo, onde ele ou ela não pode planear uma sequência de ensino de línguas de antemão. Aqui está o que diz Michael Lewis sobre o ensino de línguas e TBL:

"A linguagem é adquirida com sucesso somente quando usada de forma espontânea e pessoal com outras pessoas".

"O professor ajuda os alunos a tornar as suas percepções de semelhança e diferença explícitas... .. ajuda-os a corrigir, esclarecer e aprofundar essas percepções".

"O papel principal do professor é a selecção de materiais e tarefas ea criação de uma atmosfera adequada".

É muito importante não esquecer ou ignorar o processo de consciencialização, um processo que deve vir no final de cada tarefa ou uma sequência completa de tarefas. É aqui que o aluno pode fazer perguntas ou observações diferentes em relação ao trabalho com as tare-

fas. É aqui que o professor deve ajudar os alunos a reflectir sobre o seu próprio trabalho com a linguagem que cada aluno utilizou nas tarefas. O professor deve monitorizar e corrigir os erros de língua e dirigir a atenção para a complexidade de linguagem. A coisa mais importante a lembrar neste momento é que o processo de esclarecimento deve ser baseado nas observações e reflexões dos alunos.

Outro trabalho importante para o professor, se quer que as tarefas resultem, é descrever adequadamente uma tarefa é antes de ser realizada. Se isso não for feito com atenção e detalhe, alguns alunos podem gastar mais energia a tentar descobrir como executar a tarefa, em vez da aprendizagem da língua propriamente dita. Isto é o caso de principiantes ou alunos que não estão familiarizados com o método TBL.

Não é difícil usar o método TBL com os alunos principiantes, mas devemos estar conscientes de que é necessário dar a esses principiantes muitos exemplos da nova linguagem, de formas diferentes, incluindo textos, sons e imagens, desde que os exemplos sejam sempre compreensíveis. Essencialmente, as tarefas não devem ser complicadas e ter uma estrutura simples. Além disso, as tarefas devem concentrar-se em coisas e assuntos que são familiares e reconhecíveis pelos alunos novos. Jane Willis fez uma lista acessível de prioridades para o professor:

- Estabelecer uma atmosfera descontraída e livre de ansiedade na sala de aula
- Fornecer uma grande quantidade de exposição que faça sentido para os alunos
- Desenvolver o que eles sabem, mas sem esperar a perfeição
- Não os forçar a falar em primeiro lugar, se não o preferirem
- Tranquilizá-los em relação ao seu progresso e aumentar a sua confiança.

Jane Willis escreveu um livro sobre o método TBL, em que opera com termos como "pré-tarefa, o ciclo de tarefa e foco de linguagem". No capítulo sobre TBL, o modelo de Jane Willis é descrito em pormenor.

No exemplo a seguir iremos apresentar uma sequência de aprendizagem, onde tentamos integrar as ideias de TBL com as ideias CALL. Os exercícios CALL funcionarão como tarefas iniciais, que visam construir um vocabulário para as tarefas escritas e orais que se seguem.

Um exemplo de uma tarefa "O PlugWired"



Nesta lição, a Aprendizagem de línguas assistida por computador é usada para dar aos alunos um vocabulário técnico com base em frases, e os alunos vão aprender sobre as instruções. Competências importantes na formação profissional incluem a possibilidade de dar e receber instruções. Os materiais e vídeos para esta lição estão disponíveis em Língua Basca, Dinamarquês, Holandês, Inglês, Irlandês, Alemão, Romeno e Espanhol.

O plano de aula descrito abaixo pode ser usado para a maioria dos estudantes, independentemente das suas especialidades, porque muitas das instruções podem ser usadas em ramos diferentes. Os materiais electrónicos de apoio à lição suportam dois níveis, básico e intermediário. Ao utilizar os materiais multimédia, é possível ter alunos de níveis diferentes na sala de aula.

Lista de materiais:

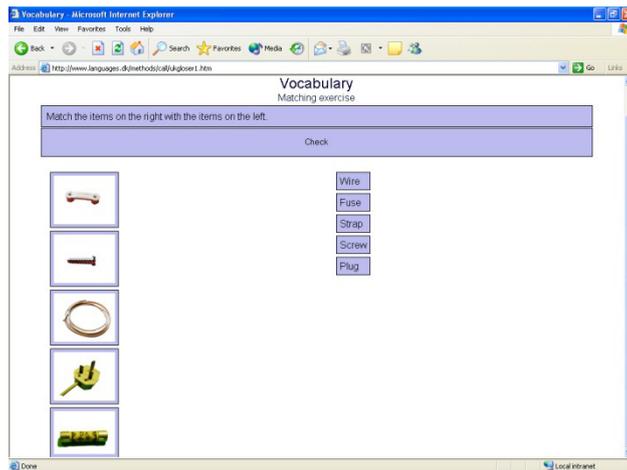
- Fichas eléctricas; fichas usadas na Grã-Bretanha são mais "complicadas", mas outras fichas podem ser utilizadas.
- Cabo flexível
- Chaves de parafusos
- Alicates
- Alicate para remover cabos (caso não seja possível, pode usar um alicate)

Plano de aula

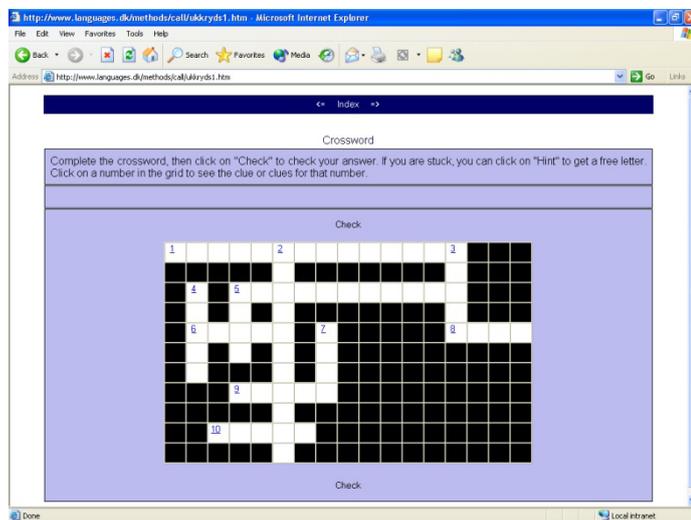
- Os materiais CALL são apresentados aos alunos, neste caso, através de uma aplicação Webcom vídeo e texto, seguida de exercícios: <http://www.languages.dk/online/en/plug.htm>
- Os alunos trabalham com o material multimédia baseado na Web realizando as seguintes actividades:



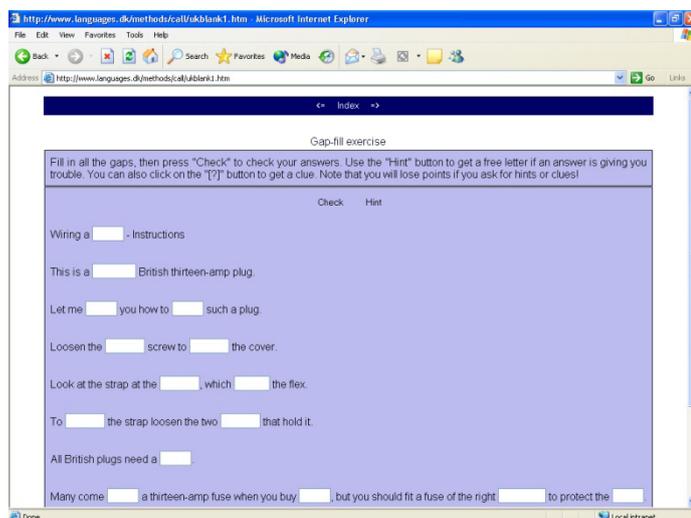
Assistir ao vídeo com instruções sobre como ligar uma ficha eléctrica britânica. Leia o texto enquanto ouve o vídeo. Clique em Seguinte quando terminar.



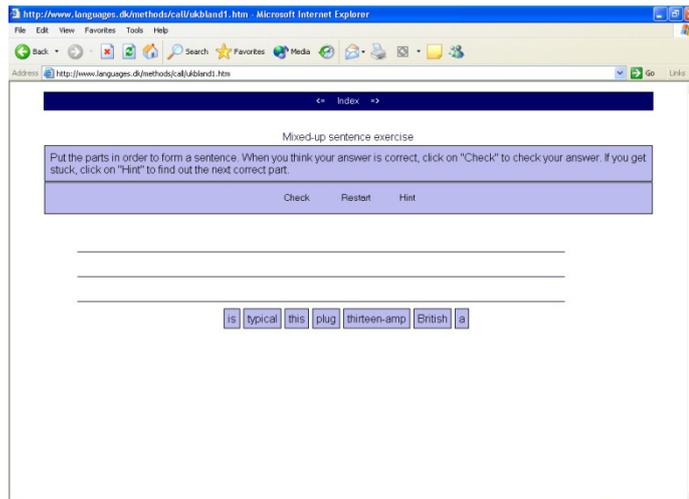
Coloque as palavras ao lado de fotos de ferramentas para aprender vocabulário técnico.



Complete as palavras cruzadas com o vocabulário técnico

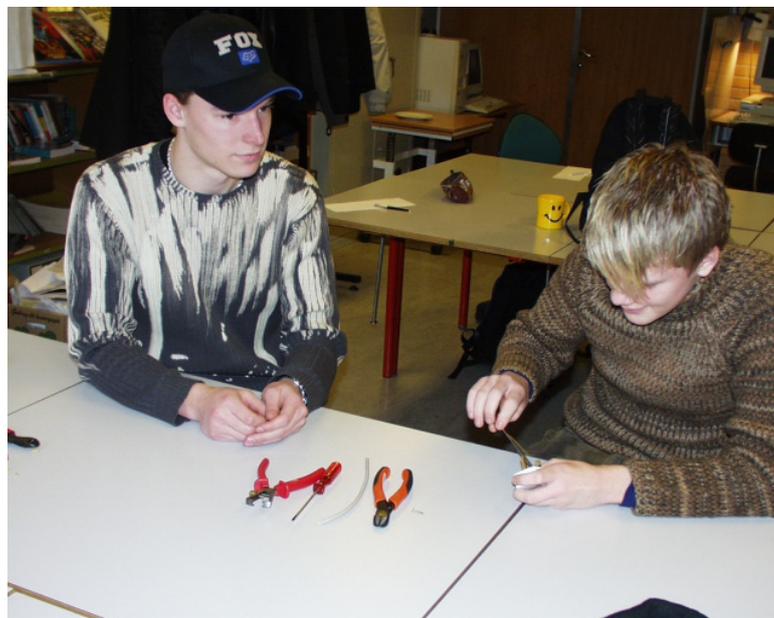


Complete os espaços em branco com palavras do vídeo



Complete o exercício de palavras desordenadas para fazer as instruções

3. Quando os alunos concluírem o trabalho nos computadores, lembrando-se que os alunos não precisam de terminar ao mesmo tempo, recebem uma versão em texto das mesmas instruções. Os textos podem ser descarregados em <http://www.languages.dk/methods/materials.html>
4. Os alunos trabalham em pares; o aluno A instrui o aluno B como ligar uma ficha eléctrica. O aluno B pode ajudar o aluno A com a língua, mas não deve fazer mais do que o instruído. O texto pode ser utilizado como ajuda suplementar, mas os alunos devem tentar evitar isso.



5. Os alunos trocam de papéis e repetem a actividade acima

Fim da pré-tarefa