



Exemplos de Espaços Criativos na Web 2.0

Os Espaços Criativos na Web 2.0

- Atualmente, crianças que ainda não sabem ler, navegam e utilizam *softwares* através de seus ícones, símbolos e padrões.
- Signos indiciais (símbolos e ícones) (Piaget, 1990) acabam por substituir a escrita, nessa linguagem, permitindo a realização de atividades sem fronteira na web, mesmo não sendo alfabetizadas.

Os Espaços Criativos na Web 2.0

- O computador permite contato com diferentes formas de conhecimento, podendo simular situações;
- Possibilidade de interação entre sujeito-objetos, nas ferramentas informáticas, como também entre os próprios sujeitos, formando um espaço virtual ou ciberespaço;
- Diversas formas de representação e regras próprias são estabelecidas para o ciberespaço.

Os Espaços Criativos na Web 2.0

A WEB 2.0 com as novas tecnologias de produção digital trouxeram algumas novidades:

- O acesso instantâneo;
- A gratuidade sem barreiras artificiais;
- Um mercado global;
- Propagação de softwares, blogs; comunicadores, entre outros.

Os Espaços Criativos na Web 2.0

O público que utiliza a WEB 2.0 tem acesso a:

- Ferramentas mais elásticas;
- Dinâmicas;
- Acessíveis para trabalharem/diversificarem seus serviços, bens;
- Comunicação e interação síncrona e assíncrona.

Os Espaços Criativos na Web 2.0

- Os maiores representantes globais da Web 2.0, são o Google, Gmail, Orkut, Wikipedia, del.icio.us, Club Penguin, Neopet entre outros;
- Google – www.google.com.br



Site de busca que agrega inúmeras funções.

Os Espaços Criativos na Web 2.0

- Gmail – www.gmail.com



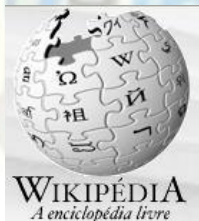
E-mail do Google

- Orkut – www.orkut.com



Rede de relacionamentos

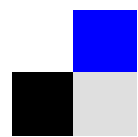
- Wikipédia – www.pt.wikipedia.org



Enciclopédia colaborativa

Os Espaços Criativos na Web 2.0

- Del.icio.us – www.delicious.com



del.icio.us

Arquiva e cataloga sites

- Club Penguin - <http://www.clubpenguin.com/pt/>



Jogo de interpretação de personagens para múltiplos jogadores

- NeoPet - <http://www.neopets.com/index.phtml?lang=pt>



Cuidar de um animal, passear, encontrar amigos e jogar com outros pets.

Os Espaços Criativos na Web 2.0




- Tem-se assim, a Web 2.0 como um agrupamento de softwares e aplicativos colaborativos que podem ser usados de forma criativa.
- Utilizados no contexto da educação, podem ser chamados de “Ambientes Virtuais não-controlados” (Wheeler e Boulos, 2007);
- Recursos podem ser utilizados valendo-se das trocas entre as crianças na interação com a máquina e com os outros colegas.

Os Espaços Criativos na Web 2.0

- O computador pode ser utilizado como um prolongamento do modo de pensar;
- Aprendizagem como um processo de descoberta através da ação humana sobre a máquina, na qual a conexão à rede mundial possibilita a interação com outros sujeitos.

Os Espaços Criativos na Web 2.0

Outras ferramentas da Web 2.0 são:

- compartilhamento de vídeos 
- editores de página web colaborativos 
- simuladores de vida real 

Essas ferramentas permitem que o usuário obtenha e publique informações, troque conhecimentos, realize discussões, crie grupos ou comunidades virtuais, etc.

Os Espaços Criativos na Web 2.0

- Além disso, há jogos como RPG, MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Play-Game), MUD (Multi-User Dungeon) e os mundos virtuais ou ambientes de realidade virtual.
- Esses jogos, proporcionam interação e cooperação entre os usuários.
- De acordo com Marcatto (apud Bittencourt e Giraffa, 2003), esses jogos também desenvolvem a criatividade.

Os Espaços Criativos na Web 2.0

- O brincar e a interação com os jogos possibilitam às crianças a aprendizagem de regras e a ressignificação do pensamento intuitivo.
- Estes espaços ocupados pelas crianças na rede contribuem para a construção do sentido de cooperação, favorecendo a constituição de comunidades virtuais de aprendizagem.

Os Espaços Criativos na Web 2.0

- Desta maneira, tem-se a criatividade como a criação de algo novo para o sujeito através da interação com o seu meio, seja ele real ou virtual.
- De acordo com Piaget (2001) a criatividade também depende da presença de um adversário intelectual, que desafie o sujeito.
- Assim, essas ferramentas abertas da web 2.0 permitem esta interação com “adversários” reais que podem comentar os trabalhos dos colegas.

Referências

- <http://criar2009.gov.pt/opiniao/as-novas-fronteiras-da-criatividade-e-inovacao/>
- http://www.peabirus.com.br/redes/form/post?post_pubid=22476
- <http://www6.ufrgs.br/sead1/edital11/adm/exibir.php?id=87>
- <http://www.youtube.com/watch?v=X4n90pO-kRk>
- PIAGET, Jean. Criatividade. In: VASCONCELO, Mário Sérgio (org.) *Criatividade: psicologia, educação e conhecimento novo*. São Paulo: Moderna, 2001.