

Intel®-Powered Classmate PC

# Viagem da Descoberta



Práticas Colaborativas de Apoio através do Magalhães

Rogério Abreu de Paula  
rogerio.depaula@intel.com

Intel



A Intel e o respectivo logótipo são marcas ou marcas registadas da Intel Corporation ou das respectivas subsidiárias nos Estados Unidos e noutros países.

\*Outros nomes e marcas podem ser reivindicados como sendo propriedade de outros.

# Agenda

- Porquê a Colaboração?
- O que é a aprendizagem colaborativa?
- O estabelecimento de colaboração nas aulas - exemplos
- O papel desempenhado pela tecnologia
- Ambientes tecnológicos
  - 1:1
  - Partilhado

# Porquê Colaborar?

## Desafio:

- No Século XXI, as pessoas irão deparar-se com problemas cada vez mais complexos na vivência e no trabalho no dia-a-dia, o que irá a participação de mais que uma pessoa.
- Para resolver estas problemáticas diárias, é necessário recorrer-se ao trabalho colaborativo:
  - . Utilizar abordagens multidisciplinares
  - . Utilizar eficazmente as novas tecnologias e os media
  - . Comunicar e interagir de modo eficaz com os outros
  - . Pensar em alternativas de forma criativa e crítica

# Porquê Colaborar através do Magalhães

- Através da colaboração, todos podem tirar proveito das suas capacidades – em ambientes partilhados ou individuais
  - As capacidades do Magalhães como parte integrante das actividades de ensino e de aprendizagem
  - A oportunidade para os estudantes desenvolverem pensamento crítico e competências de comunicação, ao invés de simplesmente recolherem informações na Web
  - Participação activa dos estudantes - com alternância de tarefas entre discussões face a face e explorações e relatos informáticos



# O que é a **aprendizagem colaborativa**?

- Compromisso mútuo dos participantes num esforço concertado para resolver o problema em conjunto
  - Os estudantes envolvem-se em tarefas comuns em que cada indivíduo depende dos outros, sendo responsáveis uns para com os outros
  - Uma constante mudança entre desempenhar o papel de especialista e principiante, consoante o contexto da actividade
  - Trabalhar em conjunto para um alvo comum
- Princípios
  - **Articulação** – fomentar a externalização/socialização de novas ideias, entendimentos, etc
  - **Interdependências** – múltiplas perspectivas e conexão
  - **Pró-actividade** – participantes activos na sua própria aprendizagem
  - **Abertura** – Sem resposta definitiva, 'completa', e autenticidade

# Preparar a colaboração nas aulas

## Sala de aula organizada em grupos

- Organizados/orientados pelo estudante ou professor
- Tamanho dos grupos – consoante a actividade
- Um computador por estudante vs. dois ou mais estudantes por computador

## Utilização de actividades de ensino/aprendizagem multifacetadas, 'complexas' e 'autênticas'

- Problemas com resposta aberta – sem 'resposta' clara à semelhança dos problemas da vida real
- Múltiplas perspectivas
- Problemas significativos, que emergem da vida diária – definidos tanto pelo professor como pelos estudantes

## Incentivo à comunicação multilateral entre grupos

- Incentivar a participação activa de todos
- Incentivar a exploração e as discussões críticas – os estudantes exploram respostas/soluções alternativas, compartilhando, trabalhando em conjunto e discutindo as suas conclusões/suposições
- Incentivar os estudantes a trabalhar no sentido da convergência de ideias e conhecimentos

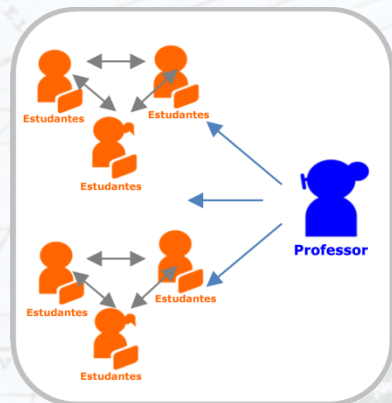
## Papel do professor

- Estar disponível para ajudar os grupos – dirigindo, sugerindo e partilhando ideias, estruturando
- Explicar e apoiar os estudantes na resolução de problemas

## Os estudantes disponibilizam as soluções para a turma

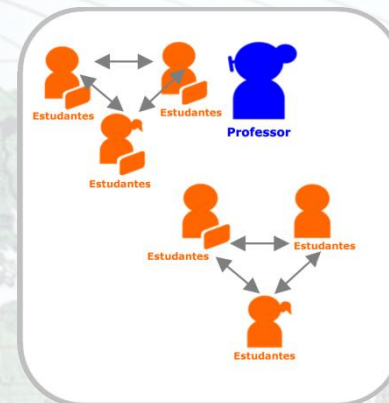
- Os conhecimentos são tornados públicos, proporcionando mais discussões, reavaliações, etc.
- Os estudantes trocam projectos, ideias, aprendendo experiências

# Tipo de colaboração nas aulas



## Colaboração orientada

1. O professor faz uma apresentação inicial dos conteúdos da aula
2. Os estudantes são agrupados e respondem às perguntas previamente definidas pelo professor
3. O professor segue a evolução das actividades dos estudantes
4. Os estudantes discutem as suas respostas em grupo, mas entregam as suas respostas, individualmente



## Colaboração com resposta aberta

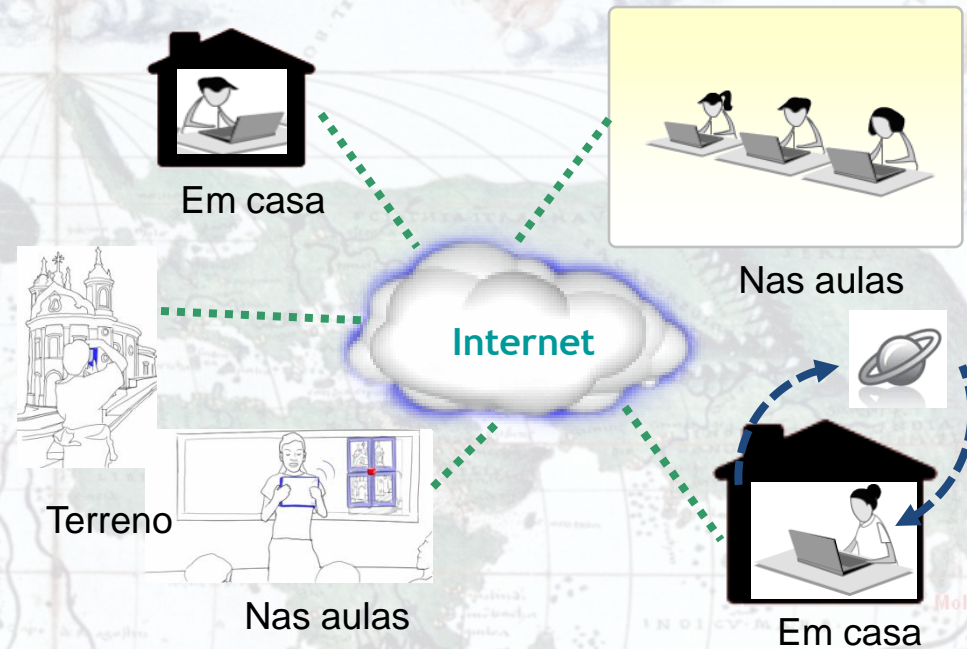
1. O professor apresenta um conteúdo ou um tema para discussão
2. Os estudantes colocam as suas próprias questões e hipóteses - em seguida, acedem a vários conteúdos disponíveis (online ou de outra forma)
3. Em grupo, avaliam e discutem a qualidade do conteúdo que reuniram, criando um relatório-projecto, uma simulação informática ou apresentação.

# O papel desempenhado pela tecnologia



## Interações face a face

- Coordenar actividades – ex. colocar estudantes em grupos
- Partilhar conteúdos, documentos
- Proporcionar actividades de simulação



## Interações distribuídas – tempo/espaço

- Comunicações assíncronas/síncronas
- Armazenamento partilhado – docs, imagens, vídeos, conteúdos das aulas
- Comunidades de conhecimento

A rede informática apoia a rede social dos estudantes

Intel®-Powered Classmate PC, Viagem da Descoberta

A Intel e o respectivo logótipo são marcas ou marcas registadas da Intel Corporation ou das respectivas subsidiárias nos Estados Unidos e noutros países.

\*Outros nomes e marcas podem ser reivindicados como sendo propriedade de outros.





# Ambientes colaborativos



- Partilhado – nem todos tem PC Classmate

- Exploração (pesquisa) com o CMPC
- Discussão à volta da mesa
- Criação de soluções pelo grupo
- Relatórios com o CMPC

- 1:1 – todos têm um PC Classmate

- Exploração orientada/colaborativa
- Discussão à volta da mesa
- Resposta e relato efectuado individualmente
- Relatório final em grupo

# Colaboração e PC Classmate

- **Os estudantes poderão**
  - Divulgar o conteúdo aos outros estudantes no seio do respectivo grupo
    - Utilizando o Aplicativo de Colaboração Mythware
  - Partilhar documentos com outros estudantes e professores
    - Utilizando o Aplicativo de Colaboração Mythware
  - Trabalhar de modo colaborativo em documentos baseados na web
    - Utilizando, ex., o aplicativo web chamado Write, do Google
  - Tirar fotos enquanto se faz trabalho no terreno, compartilhando-as com os colegas
  - Comunicar uns com os outros
    - De forma Síncrona ou Assíncrona
    - Texto ou Vídeo/Voz
  - Utilizar o fórum do conhecimento na Web



# Colaboração e PC Classmate

- **Os professores poderão**
  - Definir grupos para as actividades nas aulas
  - Definir o líder do grupo (que divulgará o respectivo conteúdo aos outros elementos do grupo)
  - Permitir actividades em grupo
    - Os estudantes podem comunicar uns com os outros no seio do próprio grupo
    - Um estudante pode divulgar o conteúdo aos outros elementos do grupo
  - Compartilhar o ecrã de determinado estudante com o resto da turma





Perguntas?

### Intel®-Powered Classmate PC, Viagem da Descoberta

A Intel e o respectivo logótipo são marcas ou marcas registadas da Intel Corporation ou das respectivas subsidiárias nos Estados Unidos e noutros países.

\*Outros nomes e marcas podem ser reivindicados como sendo propriedade de outros.