

# **PLANIFICAÇÃO DE UM PROJECTO COM RECURSO ÀS TIC**

Acção de Formação: **Ensino e aprendizagem com TIC na educação pré-escolar e no 1.º ciclo do Ensino Básico**

Turma: D

Nome do Formando: **Carla Manuela Pinto Alves**

Formadores: **Eunice Macedo & Carlos Moedas**

Entidade Formadora: **CFAE de Matosinhos**

Local: **EB 2,3 Leça do Balio**

Data: **de 12/07/2010 a 16/07/2010**

## Índice

1.	Introdução	3
2.	Planificação de um projecto com recurso à TIC	5
2.1	Cenário	5
2.2	Recursos a utilizar	7
2.2.1	Mapeamento dos recursos: análise	7
2.2.1.1	A máquina fotográfica	7
2.2.1.2	A <i>Pen Drive</i>	9
2.2.1.3	O computador portátil Magalhães e o programa Microsoft PhotoStory	10
2.2.1.4	O quadro interactivo com computador e projectador digital incorporados	12
2.2.1.5	O CD-ROM – Compact Disk Read-Only Memory	13
2.2.1.6	Aparelhagem	14
3.	Percurso de aprendizagem com recurso: estrutura do projecto	16
4.	Conclusão	21
	Bibliografia	23
	Anexo 1 – Ficha n.º1: Planificação do trabalho	24
	Anexo 2 – Ficha n.º2: Planificação da apresentação	26
	Anexo 3 – Avaliação do projecto	27

## 1. Introdução

«Ser Professor é coisa de quem ousa fascinar-se. E quando se é professor... brilha nos olhos.»

Jorge Lima, <http://www.cfaematosinhos.eu/ozarfaxinars.htm>, disponível a 20/07/2010

A evolução tecnológica está em constante mudança, ou seja, desenvolve-se a cada dia [Pinto, 2002:314], e a ausência desse conhecimento faz-nos distanciar gradativamente do mundo real. Vivemos numa época de ênfase na informação, rodeados por jornais, revistas, TV ou Internet.

No âmbito educativo, as T.I.C. constituem-se como um recurso da aprendizagem para a motivação [Pinto, 2002:147]. A utilização das T.I.C. parece assim evidenciar uma atitude mais activa e participativa por parte do aluno.

O professor é o primeiro factor da qualidade da educação. A análise da prática é um meio de que os professores dispõem para melhorarem e desenvolverem a sua profissionalidade permanentemente. Assim, o “ousar” é atrever-se a ir mais além tendo como principal objectivo a melhoria das aprendizagens dos alunos; é empreender num projecto pedagógico que opta pela inovação na medida em que esta contribui para actividades mais interessantes ultrapassando, de certa forma, alguns apelos exteriores à escola que as crianças sentem e experienciam. A partir daqui as T.I.C. na educação devem ser consideradas como um recurso na aprendizagem sendo a criatividade o seu mote pois como António Câmara [2008] afirmou “A criatividade é um valor acrescentado.”

O Plano Tecnológico da Educação (P.T.E.) surgiu com o intuito de generalizar o acesso à utilização dos recursos tecnológicos assim como a utilização, desenvolvimento e partilha de conteúdos (em equipamentos e programas).

É na formação do professor que se vai encontrar o maior desafio. Considera-se relevante que os docentes participem no desenvolvimento tecnológico com a sociedade utilizando essa tecnologia como uma ferramenta auxiliar no processo de ensino-aprendizagem. Segundo Pinto [2002:51], as principais vantagens da utilização de computadores na educação com os alunos

são: despertar da curiosidade; aumento da criatividade; um recurso “poderoso” para o ensino, como por exemplo a utilização de softwares educacionais; uma melhor gestão do tempo de estudo. Duas das principais desvantagens passam pela falta de formação dos professores e pelos escassos recursos das T.I.C. Junto dos docentes a implementação do P.T.E. constitui mudanças de práticas e metodologias de ensino e aprendizagem. Hoje, já está em “grande voga”, entre professores e alunos, a utilização de blogs ou plataformas onde se expõem conteúdos trabalhados.

O presente trabalho foi proposto no âmbito da Acção de Formação “Ensino e aprendizagem com T.I.C. na educação pré-escolar e no 1.º ciclo do Ensino Básico” resultante da aplicação do P.T.E., sendo a entidade formadora o CFAE de Matosinhos. Está integrada numa formação de 60 horas repartidas por 4 anos, 15 horas por ano. É um trabalho que se centra essencialmente na análise de recursos e no desenvolvimento de um percurso de aprendizagem com recurso às Novas Tecnologias de Informação e Comunicação.

O desenvolvimento deste trabalho passou por algumas etapas até ao culminar da planificação de um projecto com recurso às T.I.C. Inicialmente traçou-se o cenário identificando o grupo a que o projecto se dirigia, as características dos possíveis utilizadores (alunos e professor), o contexto de trabalho, as ferramentas e recursos digitais a utilizar, o tempo destinado e o tema a abordar. Em seguida surge o mapeamento dos recursos sendo feita a sua análise ao nível: de descrição do recurso, das potencialidades, de questões de segurança e ética, de constrangimentos na sua utilização, de possíveis caminhos/soluções para contornar os constrangimentos, possíveis utilizações didácticas.

Sucessivamente apresenta-se a estrutura do projecto que descreve o percurso de aprendizagem com os recursos analisados. Aparecem os objectivos gerais e o percurso de aprendizagem discriminados. Por último finaliza-se com a conclusão que se apresenta em jeito de reflexão.

## 2. Planificação de um projecto com recurso às Tecnologias de Informação e Comunicação.

### 2.1 Cenário

Alunos do 2º ano de escolaridade desenvolverão um projecto para ser apresentado a alunos do 1º ano de escolaridade como actividade de recepção e boas vindas à escola. Este projecto consiste na preparação de uma actividade que colmará numa apresentação na biblioteca aos alunos do 1º ano e compreenderá cerca de 45 minutos de apresentação. A turma, através do Responsável de Turma e sob orientação do professor, articulam com o professor da turma do 1º ano a data de apresentação. O grupo frequenta o 2º ano de escolaridade e é constituída por 23 alunos entre os 6 e os 7 anos de idade. Os alunos possuem conhecimentos básicos no âmbito das Tecnologias de Informação e Comunicação (T.I.C.) e do programa Microsoft PhotoStory instalado no portátil Magalhães. Escrevem pequenos textos em Word, sendo necessária a ajuda do professor para a sua formatação e para a gravação de dados (imagens, músicas) em pastas. São crianças que revelam curiosidade e facilidade na aprendizagem das técnicas e conhecimentos das T.I.C.

O professor revela apetência e saberes no domínio das T.I.C. para o desenvolvimento do trabalho em questão e suficientes conhecimentos sobre a utilização do portátil Magalhães.

O projecto desenvolver-se-á no contexto de sala de aula com o apoio do computador portátil Magalhães visto não existirem computador, impressora e ligação à Internet (esta não é necessária para a realização do trabalho) na mesma. No caso de existirem constrangimentos utilizar-se-á o computador existente na biblioteca incorporado no Quadro Interactivo e o Projector Digital construindo-se assim o projecto em grande grupo. Será necessária a máquina de fotografia digital e a *pen* da escola para arquivo das fotos e música. É necessário ainda o CD "*Panda vai à Escola*" que contém a Música "*O jogo das cores*" relacionada com o tema assim como o leitor de CD's.

O tema do projecto será um conteúdo da disciplina de Estudo do Meio do bloco *À Descoberta de Si Mesmo*: Os seus gostos e preferências - as cores.

Em seguida apresenta-se o esquema do cenário.

Tabela 1 – Esquema representativo do cenário existente.

Participantes	Áreas	Materiais/Recursos	Calendarização
<p>Alunos do 2º ano de escolaridade</p> <p>23 Alunos apresentando-se no geral homogéneo ao nível das aprendizagens.</p> <p>Os alunos possuem conhecimentos básicos no âmbito das TIC a utilizar e do programa Photostory.</p> <p>O professor tem conhecimentos de utilização das TIC a trabalhar.</p>	<p>Projecto a ser elaborado e apresentado a alunos do 1º ano.</p> <p><b>Estudo do Meio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bloco: À Descoberta de Si Mesmo;</li> <li>- Os seus gostos e preferências - as cores.</li> </ul> <p>Interdisciplinaridade com:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Língua Portuguesa</li> <li>- Educação e Expressão Musical</li> <li>- Educação e Expressão Dramática</li> <li>- Educação e Expressão Plástica</li> <li>- Formação Cívica</li> <li>- Utilização das TIC transversalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Máquina fotográfica digital: imagens reais do céu, morango, relva e sol.</li> <li>- Pen.</li> <li>- Computador portátil</li> <li>Magalhães.</li> <li>- Quadro Interactivo (não é necessário acesso à Internet) com computador e projector digital incorporados.</li> <li>- Programa Microsoft PhotoStory.</li> <li>- CD “Panda vai à Escola” que contém a Música “O jogo das cores”.</li> <li>- Leitor de CD’s</li> <li>- 24 Fotocópias com desenhos para pintar – exemplos de temas: a escola, o verão, material escolar.</li> </ul>	<p>7 sessões:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 de 45 minutos</li> <li>- 1 de 60 minutos</li> <li>- 3 de 90 minutos</li> </ul>

## 2.2 Recursos a utilizar

Os recursos a aplicar passam pela utilização da máquina fotográfica digital, da *Pen* para arquivo das fotografias e música, do computador portátil Magalhães e do programa Microsoft PhotoStory, do Quadro Interactivo com computador e Projector Digital incorporados e do CD “*Panda vai à Escola*” que contém a Música “*O jogo das cores*” e o leitor de CD’s.

A maioria destes recursos existem na escola sendo necessário solicitar o computador portátil Magalhães aos alunos, com a bateria carregada, e o professor disponibiliza o CD de músicas caso nenhum aluno o consiga.

### 2.2.1 Mapeamento dos recursos: análise

#### 2.2.1.1 A Máquina Fotográfica

Descrição do recurso	Potencialidades do recurso	Questões de segurança e ética
A máquina fotográfica trata-se de uma máquina digital Fujifilm A180.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Desenvolvimento de competências no âmbito das TIC.</li><li>- Potencializar os recursos existentes na escola.</li><li>- Recurso de fácil acesso e portabilidade.</li><li>- Recurso que pode ser facilmente utilizado pela faixa etária em questão.</li><li>- Desenvolve a criatividade na escolha de imagens ou vídeos.</li><li>- Permite registar várias imagens do mesmo objecto, paisagem, alimento e seleccionar a que mais convém.</li></ul>	Não se identificou.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Possibilita a visualização das fotografias ou vídeos já registados.</li> <li>- Permite a correção das imagens.</li> <li>- Permite a fácil transferência de imagens ou vídeos entre vários tipos de dispositivos e aplicações, por exemplo, computador, pen, e-mail, web.</li> <li>- Promove hábitos de utilização adequada do recurso.</li> <li>- Desperta a memória visual.</li> <li>- Possibilita mais autonomia e o aluno tem um papel activo.</li> <li>- Clareza na apresentação do conteúdo.</li> <li>- Não requer uma supervisão constante por parte de um adulto.</li> </ul>	
--	--	--

<p><b>Constrangimentos na utilização</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- O facto de existir uma só máquina fotográfica.</li> <li>- As pilhas ficarem sem carga.</li> </ul>	<p><b>Possíveis caminhos/soluções para contornar os constrangimentos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Os alunos podem experienciar a máquina fotográfica à vez.</li> <li>- Optar por ter pilhas sobresselentes.</li> </ul>	<p><b>Possíveis utilizações didácticas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Exploração de quase todos os temas das áreas curriculares disciplinares.</li> <li>- Promoção de partilha de ideias e o diálogo.</li> <li>- Inserir imagens digitais em documentos usando processadores de texto ou programadas de edição e produção.</li> </ul>
---	--	---

## 2.2.1.2

### A Pen Drive

Descrição do recurso	Potencialidades do recurso	Questões de segurança e ética
<p>A Pen Drive USB 2.0 é um dispositivo de armazenamento e transporte de dados.</p> <p>A escola possui um dispositivo.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Desenvolve competências na utilização das TIC.</li><li>- Recurso de fácil acesso e portabilidade.</li><li>- Permite a correção.</li><li>- Permite o armazenamento de dados.</li><li>- É de utilização prática.</li></ul>	<p>Não se identificou.</p>
Constrangimentos na utilização	Possíveis caminhos/soluções para contornar os constrangimentos	Possíveis utilizações didácticas
<ul style="list-style-type: none"><li>- Os alunos não estão familiarizados com o seu uso.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Apoio do professor para arquivar os ficheiros numa pasta.</li></ul>	<p>Utilização diversificada para arquivo de imagens, documentos, músicas, projectos.</p>

### 2.2.1.3 O computador portátil Magalhães e o programa Microsoft PhotoStory

Descrição do recurso	Potencialidades do recurso	Questões de segurança e ética
<p>- O computador portátil Magalhães possui dois sistemas operativos (Linux, Windows XP, sistema de som, entradas do tipo USB, webcam, ligações de rede, leitor de cartões, microfone incorporado, protecção física.</p> <p>- O programa Microsoft PhotoStory</p>	<p><b>Computador Portátil Magalhães</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolve competências na utilização das TIC.</li> <li>- Recurso de fácil acesso e portabilidade.</li> <li>- Permite o acesso a ilustrações e informações.</li> <li>- Possibilita o desenvolvimento de diversos tipos de trabalhos ou projectos.</li> <li>- Possibilita o desenvolvimento do sentido crítico no sentido de compreender quando pode se utilizar os recursos, como utilizá-los e quais os que são praticáveis.</li> <li>- Confere aos alunos um papel activo na sua aprendizagem.</li> <li>- Promove a curiosidade e a criatividade.</li> <li>- Desenvolve a motricidade fina.</li> <li>- Fomenta a leitura.</li> </ul> <p><b>Programa Microsoft PhotoStory</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolve competências na utilização das TIC.</li> <li>- Recurso de fácil acesso.</li> <li>- Permite criar apresentações de slides em vídeos usando fotos digitais ou imagens.</li> <li>- Possibilita acrescentar efeitos especiais, transições, texto e som (voz ou música importada</li> </ul>	<p>Não se identificou.</p>

	<p>ou criada através do próprio programa).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recurso de utilização simples, feita através de um assistente que nos vai apresentando as sucessivas etapas, até à obtenção do vídeo final.</li> <li>- Permite produzir trabalhos ou projectos que podem ser enviados por e-mail, visualizados na TV, arquivados no computador ou num dispositivo portátil.</li> <li>- Desenvolve a criatividade.</li> </ul>	
--	--	--

<p><b>Constrangimentos na utilização</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Insuficiente número de computadores portáteis Magalhães na sala de aula.</li> <li>- A escola não tem ligações de redes.</li> </ul>	<p><b>Possíveis caminhos/soluções para contornar os constrangimentos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilização, em grande grupo, do quadro interactivo com projector multimédia.</li> </ul>	<p><b>Possíveis utilizações didácticas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Exploração de diversos conteúdos das áreas curriculares disciplinares e não disciplinares.</li> <li>- Permite, entre outras hipóteses, a pesquisa, produção, edição e elaboração de trabalhos, imagens.</li> </ul>
--	---	--

#### 2.2.1.4 O Quadro Interactivo com computador e Projector Digital incorporados

Descrição do recurso	Potencialidades do recurso	Questões de segurança e ética
<p>Quadro interactivo - suporte Netboard móvel regulável - com computador e projector digital.</p> <p>É um dispositivo de apresentação que se encontra ligado a um computador e tem um ecrã sensível ao toque; o computador possui também entradas de USB e leitor de CD's e DVD's; contém ainda duas canetas de interacção.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recurso de fácil acesso – existe na biblioteca da escola.</li> <li>- A informação inserida no computador é projectada para o quadro através de um projector digital, onde pode ser visualizada e manipulada.</li> <li>- Permite a visualização e audição em grande grupo.</li> <li>- Permite diversos tipos de aprendizagem: visual, auditiva e de tacto aumentando a motivação dos alunos.</li> <li>- O material utilizado pode ser partilhado em formato papel ou digital.</li> <li>- É de fácil ligação a outros periféricos, como por exemplo câmaras fotográficas ou de vídeo, pen drive, CD ou DVD.</li> </ul>	<p>Não se identificou.</p>
<p>Constrangimentos na utilização</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- De difícil portabilidade e acomodação nas salas de aula.</li> <li>- Os alunos revelam alguma</li> </ul>	<p>Possíveis caminhos/soluções para contornar os constrangimentos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Os alunos deslocam-se para a biblioteca e aí realizam o trabalho.</li> <li>- O professor apoia a realização do trabalho</li> </ul>	<p>Possíveis utilizações didácticas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Permite a exploração, visualização, pesquisa, produção e edição de diversos trabalhos, documentos, músicas, projectos,</li> </ul>

<p>inexperiência na sua utilização.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Não possui o Programa Microsoft PhotoStory instalado no computador.</li> </ul>	<p>orientando os alunos na correcta utilização do recurso.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Antecipadamente instalar o programa Microsoft PhotoStory no computador.</li> </ul>	<p>entre outras hipóteses.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Possibilita novas formas de apresentação e dinamização das aulas.</li> <li>- Permite várias estratégias de ensino, sendo adequado para combinar trabalho individual com trabalho por equipas.</li> </ul>
---	--	--

### 2.2.1.5 O CD-ROM - Compact Disc Read-Only Memory

Descrição do recurso	Potencialidades do recurso	Questões de segurança e ética
<p>CD “<i>Panda vai à Escola</i>” que contém a Música “<i>O jogo das cores</i>”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolve competências na utilização das TIC.</li> <li>- Recurso de fácil acesso e portabilidade.</li> <li>- Auditivamente é apelativo.</li> <li>- Possibilita o movimento e a criatividade.</li> <li>- A informação apresenta-se objectiva.</li> <li>- Interação animada entre o ouvinte e a música.</li> <li>- Clareza na apresentação do conteúdo.</li> <li>- Confere aos alunos um papel activo na sua aprendizagem.</li> <li>- Permite interação entre os alunos.</li> <li>- Conteúdo adequado às diferentes faixas etárias.</li> <li>- Aquisição de conhecimentos de forma lúdica.</li> </ul>	<p>Não se identificou.</p>

Constrangimentos na utilização	Possíveis caminhos/soluções para contornar os constrangimentos	Possíveis utilizações didácticas
<p>O leitor de CD's não funcionar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gravar antecipadamente o ficheiro pretendido para um dispositivo USB – a Pen.</li> <li>- Utilizar o computador incorporado no Quadro Interactivo para que, em grande grupo, se ouça o seu conteúdo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolvimento da motricidade.</li> <li>- Promoção do enriquecimento do vocabulário.</li> <li>- Desenvolvimento da atenção e concentração.</li> <li>- Desenvolvimento da memória auditiva e compreensão do silêncio pois tem de escutar para executar.</li> <li>- Desenvolver a oralidade.</li> <li>- Permite a exploração auditiva de diversos trabalhos produzidos, como por exemplo músicas e histórias contadas.</li> </ul>

### 2.2.1.6 Aparelhagem

Descrição do recurso	Potencialidades do recurso	Questões de segurança e ética
<p>Aparelhagem LG com Leitor CD e cassete e com comando.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permite ler CD e cassetes áudio.</li> <li>- Desenvolve competências na utilização das TIC.</li> <li>- Recurso de fácil acesso e portabilidade.</li> <li>- Permite a audição em grande grupo.</li> <li>- Permite interacção entre os alunos.</li> </ul>	<p>Não se identificou.</p>

Constrangimentos na utilização	Possíveis caminhos/soluções para contornar os constrangimentos	Possíveis utilizações didácticas
<p>O leitor de CD's não funcionar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gravar antecipadamente o ficheiro pretendido para um dispositivo USB – a Pen.</li> <li>- Utilizar o computador incorporado no Quadro Interactivo para que, em grande grupo, se ouça o seu conteúdo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolvimento da motricidade.</li> <li>- Desenvolvimento da atenção e concentração.</li> <li>- Permite a exploração auditiva de diversos trabalhos produzidos, como por exemplo músicas e histórias contadas.</li> <li>- Aquisição de conhecimentos de forma lúdica.</li> </ul>

### 3. Percurso de aprendizagem com recursos: estrutura do projecto

Como já foi referenciado anteriormente, o projecto será concretizado em contexto de sala de aula com o apoio do computador portátil Magalhães. Caso não seja possível neste contexto, devido a constrangimentos que possam surgir, será continuado na biblioteca com o auxílio do Quadro Interactivo e o Projector Digital em grande grupo. Desta forma solicitar-se-á aos alunos a sua participação na realização das diversas tarefas.

O tema do projecto será um conteúdo da disciplina de Estudo do Meio, do 1º ano, do bloco *À Descoberta de Si Mesmo: Os seus gostos e preferências - as cores*. Desenvolver-se-á em 7 sessões sendo 3 de 45 minutos, 1 de 60 minutos e 3 de 90 minutos.

A promoção da formação cívica e o desenvolvimento pessoal e social entre alunos e a utilização de TIC são os grandes objectivos desta exploração pedagógica. Os alunos desenvolverão mecanismos de comunicação e troca de saberes através da apresentação de um trabalho a alunos do 1º ano. A fomentação da amizade e as relações interpessoais são outros aspectos que não passarão despercebidos.

Descrever-se-á de seguida um percurso de aprendizagem dos alunos com recurso às T.I.C. iniciando-se por descrever alguns dos objectivos gerais que se pretendem atingir.

Objectivos gerais
<ul style="list-style-type: none"><li>- Promover a formação cívica entre alunos participando na vida da escola.</li><li>- Aumentar as relações interpessoais que se estabelecem na escola: entre as próprias crianças e entre adultos e crianças.</li><li>- Promover o exercício da cidadania.</li><li>- Comunicar oralmente com autonomia e clareza.</li><li>- Extrair e reter a informação essencial de discursos ou mensagens.</li><li>- Utilizar a Língua como instrumento de aprendizagem e de planificação de actividades: discussões, debates, esquemas).</li><li>- Desenvolver competências no âmbito das TIC.</li><li>- Desenvolver a autonomia.</li><li>- Saber trabalhar em equipa.</li><li>- Activar conhecimentos prévios.</li></ul>

- Explorar movimentos do corpo.
- Reproduzir movimentos com o corpo através da mímica, de gestos, de movimentos
- Experimentação da voz através de actividades lúdicas.
- Enriquecimento de vivências sonoro-musicais.
- Utilizar a máquina fotográfica para recolha de imagens.
- Promover inter-relações com a Natureza.

## Percurso de aprendizagem

### **1ª Sessão**

**(90 minutos)**

- **Diálogo sobre a entrada de novos colegas para o 1º ano de escolaridade.**
- **Planificação do trabalho de grupo.**

O professor dá mote ao tema de observando que novos alunos chegarem à escola. Assim como aconteceu com eles no ano anterior também este ano outros alunos integram pela primeira vez o Ensino Básico, o 1º ano.

Os alunos dialogam sobre o tema recordando a sua experiência e vivência e imaginando a dos novos alunos.

Dependendo do diálogo e das ideias que surjam a professora orienta para a realização de uma actividade a realizar para esses colegas como forma de desejar as boas vindas e um bom início desta nova etapa. Para tal propõe que com a ajuda de uma música se planeasse uma actividade para eles sobre o tema das cores.

O responsável de música coloca o CD “*Panda vai à Escola*” na aparelhagem e escolhe a música “*O jogo das cores*” e todos a ouvem.

Em seguida exploraram a letra da música dialogando sobre o seu conteúdo.

Para o desenvolvimento do Projecto a professora propõe que se preencha uma folha de registo “*Planificação do trabalho*” sobre a estrutura do mesmo (anexo 1): *O que vamos fazer, onde, quando e quem; onde vamos recolher informação: recursos, onde existem, quem recolhe; material de que vamos precisar.*

Os alunos dão sugestões que serão registadas no quadro negro que no final copiam para a folha de registo.

### **2ª Sessão**

**(60 minutos)**

- **Ensaio para a apresentação da música “O jogo das cores”.**
- **Registo de fotografias dos elementos que fazem parte da letra da música: sol, céu, relva, morango.**

O professor propõe ouvirem novamente a música “*O jogo das cores*” que o responsável de música da turma coloca no leitor de CD. Os alunos cantam e gesticulam os gestos propostos pela letra da música.

Solicitado pela professora, um aluno disponibiliza-se para relembrar a planificação

realizada na sessão anterior. Na sequência da planificação, os alunos dividem-se em dois grupos:

Grupo A – tem como responsabilidade eleger dois elementos para liderar o grupo; segue-se a discussão, experiências e tomada de decisão sobre a melhor maneira de ensaiar a música com gestos, realizando uma coreografia, e apresentá-la aos alunos do 1º ano. Ficarão ao encargo do responsável de música o manuseamento da aparelhagem e do CD-ROM. À vez cada aluno terá a oportunidade de sugerir ideias de apresentação. Este grupo será acompanhado por uma Assistente Operacional.

Grupo B: tem como responsabilidade tirar fotos aos elementos que a letra da música “O jogo das cores” tratava; assim saem para o recreio/jardim da escola e fotografam o sol, o céu, a relva e o morango (que foi trazido de casa). À vez cada aluno terá a oportunidade de registar um dos elementos. O responsável de Material fica com a responsabilidade de manejar e disponibilizar a máquina fotográfica. Este grupo será acompanhado pelo professor.

### **3ª Sessão**

**(90 minutos)**

- **Descarregar as fotos no portátil Magalhães.**
- **Seleccionar as fotos que integrarão no trabalho de apresentação.**
- **Criar uma pasta para as fotografias escolhidas e música.**

A turma é dividida em 5 grupos ficando 3 com 5 elementos e 2 com 4 elementos. Cada grupo tem pelo menos dois portáteis Magalhães para trabalhar. Assim será um portátil por cada 3 ou 2 alunos. Em cada um destes pequenos grupos existirá um porta-voz que também será responsável por manusear o computador. Este porta-voz é rotativo sendo um diferente em cada sessão.

Com a ajuda do professor os alunos descarregam as fotos no computador portátil Magalhães, directamente da máquina fotográfica ou de um ficheiro arquivado na *Pen*. Os elementos – céu, sol, relva, morango – serão distribuídos trabalhando um grupo em um só.

Cada grupo tratará de analisar todas as fotografias do elemento que lhe coube e escolhe a que considerar a melhor para o trabalho.

Com a ajuda do professor, um dos responsáveis pelos computadores, cria um ficheiro na *Pen* onde constarão as fotos escolhidas e a música “O jogo das cores”. O ficheiro terá o nome “Projecto1ºano” e será guardada também nos portáteis Magalhães dos alunos.

### **4ª Sessão**

**(90 minutos)**

- **Concepção do vídeo no programa Microsoft PhotoStory.**

Com o apoio do professor os alunos abrem o portátil Magalhães e iniciam o Sistema Operativo.

Durante 5 minutos, os alunos explorarão livremente conteúdos, programas do computador apoiando os alunos na sua pesquisa.

Em seguida os alunos acedem ao recurso Microsoft PhotoStory clicando no seu ícon. Ao iniciar optam por “Começar uma nova história” e clicam em “avançar”.

1º passo: os alunos importam e organizam as imagens que se encontram na pasta “Projecto1ºano”. As fotografias seleccionadas vão aparecer na linha do tempo.

2º passo: editar as fotos do projecto.

Os alunos seleccionam a foto a editar e clicam em “editar” podendo escolher edições pré-definidas no programa: cor, efeitos. Terminando clicam em “guardar” depois “fechar”. Seguindo este procedimento os alunos podem editar algumas ou todas as fotografias. A edição trata-se de um passo que requer algum tempo de exploração para tomada de decisão.

Quando terminarem de editar as fotos pretendidas clicam em “avançar”.

3º passo: inserir legendas e títulos.

Os alunos seleccionam fotografia e clicam na caixa de texto que se encontra no lado direito do vídeo. Escrevem a legenda relativa a cada imagem: céu, morango, relva, sol. Em seguida escolhem a posição do texto: cima, meio ou baixo.

Se quiserem alterar o tipo, tamanho ou cor da letra clicar no ícon das ‘fontes’.

O procedimento é o mesmo para as restantes fotografias. Quando terminarem clicam em “avançar”.

4º passo: personalizar os movimentos e transições das fotografias.

Os alunos seleccionam a fotografia e clicam em “personalizar movimento”; aí escolhem o movimento inicial e final da foto e a transição preferida. Os alunos podem visualizar estes efeitos. Depois de concluído, guardam e seguem para a próxima foto.

Quando terminarem clicam em “fechar”.

5º passo: os alunos podem visualizar o que já foi criado clicando em “visualizar”. Quando terminar a visualização fecha a janela e clica em “avançar”.

6ª passo: inserir música de fundo.

Os alunos começam por seleccionar a fotografia onde querem que a música comece e clicam de seguida em “seleccionar música”. Procuram a música na pasta “Projecto1ºano” e clicam em “abrir”.

Em seguida escolhem a fofa onde a música deve terminar. As crianças têm a opção de visualizar o trabalho nesta altura clicando em “visualizar”.

Ao concluir este passo clicam em “avançar”.

7º passo: finalizar o projecto e produzir o vídeo.

Os alunos seleccionam a actividade “ guardar no computador” e “procurar” na pasta “Projecto1ºano” e dar-lhe o nome “Vídeo1ºano”. Em seguida os alunos guardam o ficheiro e clicam em “configurações” escolher a configuração de acordo com o que forem fazer. Clicar em “OK” e em “avançar”. O vídeo será criado e guardado na pasta seleccionada.

Assim terminam o processo.

Os alunos visualizam o projecto no portátil Magalhães e um responsável dos computadores da turma grava para a pasta da *Pen* o Projecto.

### **5ª Sessão**

**(45 minutos)**

- **Ensaio da coreografia da música.**
- **Preenchimento da Ficha 2 – contacto com o professor do 1º ano.**
- **Seleccção dos desenhos a apresentar aos alunos do 1º ano para pintar.**

Nesta sessão os alunos do Grupo A apresentarão a coreografia da música a apresentar e proceder-se-á a ajustamentos se necessário.

O responsável de turma com a ajuda dos responsáveis de comportamento e tarefas contacta o professor da turma do 1º ano para acertarem disponibilidades e dados da apresentação registando-os na ficha n.º2 (anexo 2).

No entanto, os restantes alunos decidirão qual o desenho a apresentar ao 1º ano para pintura pois a música no final remete para esta actividade. O professor apresenta algumas hipóteses sugerindo alguns temas: escola, jardim, verão.

Eleger-se-á o “apresentador” da sessão aos alunos do 1º ano.

### **6ª Sessão**

**(45 minutos)**

- **Apresentação do trabalho aos alunos e professor do 1º ano.**

Os alunos, com o apoio do professor e da Assistente Operacional, preparam a biblioteca para a recepção dos alunos do 1º ano. Depois iniciarão a apresentação do Projecto à turma e ao professor do 1º ano seguindo o que foi planificado.

No final poderão repetir novamente o vídeo e os alunos do 1º ano imitarão os gestos da coreografia.

O responsável de folhas da turma distribui ainda os desenhos escolhidos para pintar aos alunos do 1º ano.

### **7ª Sessão**

**(45 minutos)**

- **Avaliação do Projecto.**

Os alunos realizam a avaliação do projecto (anexo 3).

**Nota:** Na 3ª e a 4ª fase do projecto, se não forem possíveis de realizar devido a constrangimentos que se verifiquem, optar-se-á por uma aula em grande grupo na biblioteca utilizando o quadro interactivo com computador e o projector digital incorporado.

#### **4. Conclusão**

As áreas de intervenção abordadas no percurso de aprendizagem proposto neste projecto passam pela Educação e Expressão Musical, Educação e Expressão Dramática, Língua Portuguesa, Educação e Expressão Plástica, Formação Cívica, Cidadania e utilização das T.I.C. Existe aqui uma interdisciplinaridade com várias áreas como se pode comprovar nos objectivos delineados e no percurso de aprendizagem definido. Desde a expressão e comunicação oral à técnica de fotografia o aluno amplia várias competências. O projecto prevê a sua organização e concretização de tarefas, o trabalho cooperativo e a apresentação e qualidade do trabalho, vista através da sua avaliação. Incita também à capacidade de iniciativa e reflexão sobre o trabalho desenvolvido assim como ao sentido de responsabilidade.

Ao nível da Formação Cívica nota-se a relação inter-pessoal, a reflexão das relações entre alunos e adultos que se estabelecem na escola e a promoção do exercício da cidadania. Transversalmente o aluno usa Tecnologias de Informação e Comunicação, valoriza a Língua Materna como meio de comunicação e expressão e alarga a sua perspectiva de Educação para a Cidadania. Tudo isto foi considerado para que o aluno se desenvolva como uma pessoa crítica, relacional e que obtenha sucesso na aprendizagem.

Com tudo isto organizou-se e desenvolveu-se a utilização das T.I.C. num percurso de aprendizagem e constatou-se que a sua utilização é diversificada e enriquecedora conseguindo abarcar várias áreas curriculares, disciplinares ou não disciplinares. São inúmeras as experiências que podem ser potencializadas com o seu uso adequado pois o objectivo principal será dar ao processo ensino-aprendizagem um carácter inovador tentando assim melhorar o desempenho dos alunos e as práticas pedagógicas do professor. Claro que a sua utilização também traz alguns constrangimentos quando consideramos a segurança e a ética. Daqui que a análise de um recurso, vistas as suas potencialidades, constrangimentos, segurança/ética e potencialidades pedagógicas, antes de ser utilizado na sala de aula, se revela facilitador e permite ao professor antecipar a solução a alguns constrangimentos. O seu uso correcto, do ponto de vista pedagógico, não pode ser como um dispositivo tecnológico mas como um recurso

ao estímulo da interactividade na sala de aula ou outro espaço e ao aumento da motivação dos alunos [Pinto, 2002:147].

Destaca-se ainda a formação contínua dos professores. Sendo os professores o centro do processo educativo [Day, 2001:15] o seu desenvolvimento profissional contínuo é importante e fundamental com vista a melhorar as suas práticas e as aprendizagens e resultados dos alunos. Segundo o autor uma das tarefas principais dos professores é “a de desenvolver nos seus alunos uma disposição para a aprendizagem ao longo de toda a vida” [Day, 2001:16] logo, reforça-se novamente aqui a ideia de Pinto [2002:147] quando afirma que a utilização das T.I.C. constitui um recurso para a motivação. Ou seja, a aplicação das T.I.C. na sala de aula, ou em ambientes de aprendizagem, assenta na capacidade do docente comunicar com os alunos e nas metodologias pedagógicas que utiliza, pois de nada valem as novas tecnologias se se mantiver o mesmo método de ensino que não resultou até então.

Em jeito de reflexão sobre tudo isto, constata-se que a disposição para a mudança e para a inovação só faz sentido se houver predisposição, por parte de todos os intervenientes no processo educativo das crianças, para sua aceitação. Muitas vezes esta é influenciada fortemente pela falta de condições físicas, tecnológicas, humanas e de formação contínua profissional.

## **Bibliografia**

CÂMARA, António [2008], *Tecnologia e Humanidade: o conhecimento sem fronteiras*, Seminário, ESE Paula Frassinetti, 07.06.2008, Porto.

DAY, Christopher [2001], *Desenvolvimento Profissional de Professores- Os desafios da aprendizagem permanente*, Coleção Currículo, Políticas e Práticas, N.º 7, Porto editora, Porto.

DEB, *Currículo Nacional do Ensino Básico, Competências Essenciais*, Ministério da Educação.

DGEBS [1990], *Programa do 1º ciclo do Ensino Básico*, Ministério da Educação.

<http://www.cfaematosinhos.eu/ozarfaxinars.htm>, disponível em 20/10/2010.

PINTO, Manuel Luís da Silva [2002], *Práticas Educativas numa Sociedade Global*, Coleção Horizontes da Didáctica, Edições Asa, Porto.

<http://www.escola.gov.pt/pte/PT>, *Plano Tecnológico da Educação (PTE)*, disponível em 22/07/2010.

**ANEXO 1**

**Ficha n.º1: Planificação do trabalho**

<p>O nosso tema:</p> <hr/>	<p>Quem:</p>
<p>Quando:</p>	<p>Onde:</p>
<p>O que vamos fazer:</p>	

**Ficha n.º1: Planificação do trabalho (continuação)**

O que precisamos para o nosso trabalho				
Onde vamos recolher informação				
Recursos	Onde existem	Quem recolhe	Visitas, Entrevistas	
CD-ROM Natureza _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	_____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	_____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	_____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	
Material de que vamos precisar				
<input type="checkbox"/> cartolina	<input type="checkbox"/> lápis de cor	<input type="checkbox"/> Quadro interactivo	<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	

**ANEXO 2**

**Ficha n.º2: Planificação da apresentação**

A saber		A comunicar	
Professor: _____ _____	Dia/ Mês/ Ano: _____ _____	Número de alunos: _____ _____	Local de apresentação: _____ _____
Turma: _____ _____	Dia da Semana: _____ _____ Hora: _____ _____	Número de Raparigas: _____ _____	Material necessário: _____ _____
		Número de Rapazes: _____ _____	

### ANEXO 3 – AVALIAÇÃO DO PROJECTO

Nome: \_\_\_\_\_ Tema: \_\_\_\_\_

Conseguimos fazer o que estava planeado?

\_\_\_ Sim                      \_\_\_ Não

Porquê? \_\_\_\_\_

Que materiais recolhemos?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Como apresentamos os resultados do trabalho?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Que dificuldades tivemos?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Aprendemos coisas novas?    \_\_\_ Sim            \_\_\_ Não

O quê? \_\_\_\_\_

Todos participaram no trabalho? \_\_\_ Sim            \_\_\_ Não

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Sugestões para outros trabalhos?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_