TIC@Portugal'14

Encontro de Professores sobre Utilização Educativa das TIC

uma iniciativa educom

Livro de resumos das Comunicações em Faro

educom

Julho de 2014

Índice

A realidade aumentada em contexto educativo e inclusivo 2
Fernando Machado

"TRIUNFO": Um jogo de tabuleiro com robôs 3
Bruna Carmo, Emanuel Afonso, Mário Saleiro e Nísia Gomes

A plataforma *online* "Oficina de Matemática" 4
Bruna Carmo e Nísia Gomes

Construção de um site e recursos para o quadro interativo 5
Luís Amaral

Windows Multipoint Server em contextos educativos 6
Carla Assis

Utilização das TIC na aprendizagem significativa e humanista da história: O caso da 1ª Guerra Mundial 8
Maria Manuela Lúcio

School radio 4 learning 9
Ruth Gomes e Assunção Furtado

Yearbook e a realidade aumentada 10
Hélia Covas, Miguel Rocha e Cidália Bicho

Sala de aula colaborativa 11
David Costa

O eTwinning e o trabalho colaborativo entre escolas europeias 12
Isabel Monteiro

Prezi e *Moodle*: Contributos/dinâmicas em contextos educativos 13
Cátia Monteiro

O *Moodle* como estratégia de comunicação 14
João Carlos Rocha Catarino

Literacia fílmica – primeiros passos 16
Elisete Duarte dos Santos

As TIC no Ensino da História 18
Nélia Pereira

A realidade aumentada em contexto educativo e inclusivo

Fernando Machado

fermachado40@gmail.com

Agrupamento de Escolas Pinheiro e Rosa

Serão sumariamente apresentadas formas de exploração da Realidade Aumentada, com recurso a dispositivos móveis, numa vertente educativa inclusiva, ou seja, prioritariamente dirigida a alunos com Necessidades Educativas Especiais em contexto escolar.

Será feita uma pequena abordagem da possível utilização de recursos em Realidade Aumentada em contexto escolar, numa perspetiva inclusiva mais funcional (situações práticas de um aluno) ou num plano mais lúdico e recreativo (modelos virtuais em 3D).

"TRIUNFO": Um jogo de tabuleiro com robôs

Bruna Carmo; Emanuel Afonso; Mário Saleiro; Nísia Gomes

b.santos.carmo@gmail.com; emanuel_afonso_16@hotmail.com; masaleiro@ualg.pt; nisia.gomes@cm-vrsa.pt

Câmara Municipal de Vila Real de Santo António

Faculdade de Ciências e Tecnologias da Universidade do Algarve

Com uma temática sobre ilhas abandonadas, piratas e sereias, este jogo depende muito mais do que da sorte. Contrariamente a muitos outros, aqui, cada jogador assume uma personagem com a qual vai conquistando territórios com o objetivo de ganhar trunfos. Assim, só o jogador com mais poder pode dirigir-se ao centro da ilha e tentar vencer esta aventura. Uma particularidade bastante interessante sobre «Triunfo» é o facto de os jogadores terem controlo sobre quase tudo o que acontece no jogo. O facto de se poderem deslocar em direções à escolha, de poderem escolher os territórios que querem conquistar, de optarem por entrar num duelo ou retirar uma carta da sorte envolve a chamada estratégia de jogo, fazendo com que não existam duas partidas iguais.

Numa fase de testes, foi organizada uma experiência de ensino que contou com duas turmas do ensino básico, uma do 3.º ano e outra do 4.º ano de escolaridade, do Colégio Cesário Verde, em parceria com a empresa Artica.Cc – Lisboa, tendo esta pesquisa contado com 36 alunos, com idades compreendidas entre os 8 e os 10 anos. Durante esta experiência, as tarefas foram propostas a todos os participantes, com o intuito de testar a sua complexidade. Assim, optou-se por utilizar a robótica educativa como ferramenta articulada ao jogo, em vez do tabuleiro de mesa, em articulação com 5 tarefas de orientação espacial (movimentação dos robôs sobre uma malha quadriculada – tapete – semelhante ao tabuleiro), utilizando, no entanto, as mesmas mecânicas do jogo original. Os alunos jogaram em grupos de quatro a cinco elementos, onde dispuseram de, aproximadamente, uma hora e meia para resolver as tarefas. O objetivo foi programar um robô, recorrendo a um computador, fazendo-o deslocar sobre um tapete, onde se encontravam assinalados alguns cruzamentos com símbolos do jogo.

A plataforma *online* "Oficina de Matemática"

Bruna Carmo; Nísia Gomes

b.santos.carmo@gmail.com; nisia.gomes@cm-vrsa.pt

Câmara Municipal de Vila Real de Santo António

Visando cultivar e desenvolver o gosto pela área curricular de matemática e o descobrir das relações e dos factos matemáticos, através do progresso da compreensão matemática e da resolução de problemas (ME, 2013), o projeto «Oficina de Matemática» propõe um conjunto de tarefas organizadas que pretendem facultar aos alunos a oportunidade de estes participarem frequentemente em variadas experiências que lhes possibilitem (i) desenvolver hábitos de pensamento matemático, (ii) ser estimulados a explorar, a fazer tentativas e a errar, (iii) a formular conjeturas simples, a testá-las e a construir argumentos sobre a sua validade e (iv) a questionar, discutindo o seu próprio raciocínio (NCTM, 1991). Assim, a Oficina de Matemática foi concebida de modo a estabelecer ligações entre a matemática e o mundo quotidiano, recorrendo à resolução de problemas como uma estratégia facilitadora de múltiplas potencialidades, tal como é sugerido no Programa e Metas Curriculares do Ensino Básico para a Matemática (ME, 2013).

Assim, a plataforma oficinadematematica.weebly.com surgiu da necessidade de partilhar com a comunidade educativa o trabalho realizado com os alunos ao longo do ano letivo de 2013/2014. Neste espaço, os visitantes podem encontrar informações sobre os objetivos da Oficina da Matemática para cada ciclo de ensino, descrições fundamentadas com fotografias e documentos (tais como fichas de trabalho, apresentações e vídeos) das sessões, sugestões de outras atividades e de outros recursos, uma secção com histórias e testemunhos de educadores e professores sobre as suas práticas com as crianças, o trabalho realizado no projeto de empreendedorismo «Ensinar a Pescar», entre outros assuntos.

REFERÊNCIAS

Ministério da Educação (2013). Programa e Metas Curriculares para o Ensino Básico. Lisboa: Ministério da Educação.

NCTM (1991). Normas para o currículo e a avaliação em Matemática escolar. Lisboa: Associação de Professores de Matemática e Instituto Internacional de Educação.

Construção de um site e recursos para o quadro interativo

Luís Amaral

Agrupamento de Escolas de Saboia – Odemira

No âmbito do curso "As Ferramentas web 2.0", promovido pela Educom, foi-me proposto a realização de um trabalho sobre a temática "As Ferramentas web 2.0". Assim o tema selecionado foi os problemas ambientais (tema da disciplina de Geografia).

As finalidades essenciais deste trabalho são os alunos comentarem 4 suportes informáticos (vídeo, frase, notícia e imagem) presentes num site realizado por mim (através do Google Site) e responderem a um questionário realizado no Google Drive.

O projeto desenvolvido no curso foi aplicado no Agrupamento de Escolas de Saboia, numa turma de 9.º ano (9.º A), constituída por 17 alunos (10 raparigas e 7 rapazes). Relativamente os conteúdos programáticos, estes centram-se no tema Ambiente e Sociedade (Unidade Alterações do ambiente global). Com este tema, os alunos devem realizar diversas tarefas: comentar uma imagem, um vídeo, uma frase e uma notícia, através do Google Sites. Esta atividade visa desenvolver e avaliar competências ao nível da Geografia e das TIC.

Estas atividades enquadram-se numa perspetiva humanista e democrática que percebe o sujeito e as suas singularidades, tendo como objetivos, o desenvolvimento, a satisfação pessoal e a inserção ativa dos indivíduos. Estas ferramentas Google Sites e Google Drive permitiram visar amplos objetivos promotores de interação e construção de conhecimento, gerando assim uma nova cultura de aprendizagem.

Windows Multipoint Server em contextos educativos

Carla Assis

carlaassis08@gmail.com

Agrupamento de Escolas Tomás Cabreira

O *MultiPoint Server* permite ligar várias estações locais a um único computador. Em seguida, vários utilizadores podem partilhar esse computador em simultâneo. As estações podem ser ligadas ao computador com o *MultiPoint Server* diretamente através da rede de área local (LAN).

O Gestor do *MultiPoint*, permite que os administradores do sistema usem o servidor para fins de visibilidade e controlo de várias estações clientes. Por exemplo, é possível:

1. Gerir uma sala de aula ou ambiente mais pequeno em grupos de trabalho, como por exemplo a Biblioteca.
2. Instalar um programa uma vez e, em seguida, aceder ao mesmo a partir de qualquer estação.
3. Conceder a cada utilizador uma experiência informática pessoal e pastas privadas, sem precisar de um computador individual para cada pessoa.
4. Controlar a visualização da atividade do ambiente de trabalho de cada estação.
5. Bloquear os ecrãs com uma mensagem personalizável, para atrair a atenção do grupo.
6. Limitar o acesso do grupo a um certo número de Web sites.
7. Projetar o seu próprio ecrã noutros ecrãs para exemplificar uma determinada tarefa.
8. Assumir o controlo dos clientes.
9. Estabelecer comunicação em tempo real de modo a orientar o trabalho dos utilizadores nas estações.

Entre as vantagens da utilização deste sistema destacam-se:

- Reduzir o custo ao nível da manutenção dos equipamentos.
- [illegible]
- Permitir que dois utilizadores colaborem em conjunto, lado a lado, num projeto.
- Permitir a um professor demonstrar um procedimento numa estação enquanto o aluno o acompanha na outra estação.

Para uma aula mais controlada e orientada este sistema é simples e de fácil utilização/implementação.

Utilização das TIC na aprendizagem significativa e humanista da história: O caso da 1ª Guerra Mundial

Maria Manuela Lúcio

maria.manuela.lucio@gmail.com

Agrupamento de Escolas Professora Paula Nogueira

No universo da internet existem inúmeros recursos de imagem disponibilizados livremente tais como fotografias, documentários, filmes, visitas virtuais a museus os quais podem ser utilizados como recursos educativos relevantes para a aprendizagem significativa e humanista da História. Quanto à 1ª Guerra Mundial, e dada a circunstância de se assinalar o seu primeiro centenário, pode ser encontrada uma multiplicidade dos referidos materiais, os quais podem ser utilizados com muita propriedade e vantagem em contexto-aula e em trabalho individual/grupo. A utilização destes recursos potencia quer o conhecimento objetivo de causas, processos e consequências da 1ª Grande Guerra quer a consciência do sofrimento a esta inerente. Para este efeito, revela-se com muito interesse a pesquisa e seleção individual ou em grupo de imagens das múltiplas dimensões do conflito, as quais devem ser partilhadas e comentadas em contexto-aula e igualmente em posterior trabalho individual em locais como o Google Drive ou a plataforma Moodle, na qual podem ser integradas outras atividades como fóruns. Contudo, a análise deste tipo de recursos convirá ser sublinhada enquanto testemunhos produzidos com diversas intencionalidades (perspetiva crítica de análise), de sacrifício e sofrimento de pessoas reais, contrariando alguma insensibilidade a imagens de violência, tão vulgarizadas no quotidiano. Estes testemunhos visuais poderão ser complementados com outros tais como histórias pessoais reveladoras da influência e transformações que este conflito originou nas vidas de militares e civis, entre outros, de modo a perspetivar a aprendizagem de realidades históricas na sua complexidade e diversidade, com a utilização criativa e criteriosa das TIC, favorecendo a formação de cidadãos conscientes dos valores da vida humana, da tolerância e da paz.

REFERÊNCIAS

Lúcio, M. M. J. R. L. (1997). Contributos para o Estudo do Insucesso Escolar na Adolescência. Tese de Mestrado, Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade de Coimbra.

Lúcio, M. M. J. R. L. (2013). Aplicação das Tecnologias de Informação e Comunicação na Promoção da Eficácia da Comunicação em Contexto Educativo, TIC@Portugal 2013, 5-6 julho, Faro.

School radio 4 learning

Ruth Gomes; Assunção Furtado

biblioteca@aejd.pt

http://srl-regio.com/?page_id=12

Agrupamento de Escolas Júlio Dantas

Alguns alunos têm dificuldades na escrita.

Alguns são disléxicos. Outros têm outra língua materna. Por vezes estão simplesmente aborrecidos com os tradicionais métodos de ensino.

Está provado que incentivar os alunos a usar a rádio escolar lhes dá mais entusiasmo para usar a linguagem de um modo que lhes permite reforçar a autoconfiança a as suas capacidades – o que leva a uma melhoria significativa em diversas áreas da literacia.

As regiões de Southwark (Londres) e o Algarve (com a coordenação da Direção Geral de Estabelecimentos Escolares - Direção de Serviços Região Algarve) uniram-se numa parceria Comenius Regio para desenvolver um projeto comum de difusão através de rádios escolares e partilhar boas práticas que algumas escolas experimentaram já ao usar a rádio com os seus alunos.

Num período de dois anos pretende-se:

- Incorporar os conteúdos criados pelos alunos na sua aprendizagem;
- Permitir que, através da rádio escolar, as escolas possam trabalhar de um modo mais eficaz e criativo os problemas de linguagem e literacia dos alunos;
- Disseminar as técnicas necessárias a todos os professores.

Inicialmente todas as escolas serão equipadas com equipamento/*software* básico de rádio.

O segundo passo será a criação de uma plataforma criada na Internet que permitirá a partilha das experiências e práticas entre as duas regiões envolvidas no projeto.

Yearbook e a realidade aumentada

Hélia Covas; Miguel Rocha; Cidália Bicho

heliacovas@gmail.com; miguel.rocha@civ.pt; cidalia.bicho@civ.pt

Colégio Internacional de Vilamoura

Dispositivos móveis, como o telemóvel/*smartphone* ou o *tablet*, apresentam capacidades tecnológicas cada vez mais avançadas e robustas e fazem parte do dia a dia dos nossos alunos. Aproveitar o potencial destes aparelhos e transformá-los em ferramentas de aprendizagem é uma forma de envolvermos os alunos no processo educativo.

Nesta sessão pretende-se levar ao conhecimento dos participantes o funcionamento de uma aplicação de realidade aumentada chamada Aurasma.

Aurasma é uma ferramenta digital gratuita desenvolvida pela HP *Autonomy* para os sistemas operativos *iOS* e *Android* e que permite que uma imagem estática ganhe movimento com a utilização de um *tablet* ou *smartphone* sobre ela.

A realidade aumentada tem inúmeras aplicações e nesta sessão será demonstrada a sua utilização na concepção do *yearbook* do Colégio Internacional de Vilamoura e de que forma torna possível valorizar o seu conteúdo visual, levando-o a uma nova dimensão.

Sala de aula colaborativa

David Costa

davcosta@gmail.com

www.davcosta.com

Agrupamento de Escolas de Montenegro/Escola EB de Marchil

Computadores, telemóveis e mais recentemente os *tablets*; as plataformas digitais como o *facebook*, o *twitter* e o *moodle*; o armazenamento de informação na nuvem, a comunicação entre dispositivos e um sem número de ferramentas e de formas de organizar a informação têm vindo a invadir as nossas vidas. Se utilizadas corretamente e bem dominadas, facilitam o nosso trabalho, agilizam as tarefas e permitem-nos poupar tempo. Caso contrário, podem tornar-se num grande constrangimento e inclusive desmotivar quem quer ingressar neste mundo digital.

Nas nossas salas também se tem observado uma evolução das ferramentas de trabalho. Muitas salas têm computador, quadro interativo e ligação à internet via wireless. Praticamente todos os manuais têm versão digital e existem, na internet, um sem número de ferramentas que podem auxiliar a aprendizagem: *Khan academy*, sapo *kids*, Júnior. te, ...

Estaremos nós a utilizar adequadamente as ferramentas que temos disponíveis? Estamos a ir ao encontro das necessidades dos nossos alunos, dos seus gostos e das suas expectativas? E que efeitos têm as nossas ações e a nossa forma de ensinar nas aprendizagens dos alunos?

A procura constante de respostas a estas e outras perguntas tem direcionado a minha forma de trabalhar e tem-me permitido descobrir outras formas de estar perante a educação, perante os meus alunos e os seus encarregados de educação e perante o ensino. Desde o momento de planificação do trabalho, à distribuição dessa planificação pelos alunos e encarregados de educação, passando pela distribuição e organização dos alunos na sala, pela utilização das ferramentas informáticas (quadro interativo, computador,…), pela utilização de algumas ferramentas disponíveis *online* e a criação de materiais digitais, todas estas estratégias têm influenciado de forma positiva o desempenho escolar dos alunos.

O eTwinning e o trabalho colaborativo entre escolas europeias

Isabel Monteiro

isabel_monteiro@sapo.pt

Agrupamento de Escolas Pinheiro e Rosa

O *eTwinning* é uma Ação do Programa *Erasmus Plus* da União Europeia. Tem como objetivo principal criar redes de trabalho colaborativo entre as escolas europeias, através do desenvolvimento de projetos comuns, com recurso à Internet e às Tecnologias de Informação e Comunicação.

A ação eTwinning foi criada para dar às escolas a oportunidade de aprenderem umas com as outras, de partilhar pontos de vista e de fazer amigos. Pretende-se promover a consciência do modelo europeu de sociedade multilingue e multicultural.

Pode definir-se eTwinning como uma associação a longo prazo de no mínimo duas escolas de dois países europeus, que utiliza as TIC para desenvolver em conjunto uma atividade pedagógica relevante. Pode acontecer a vários níveis: um intercâmbio entre dois professores individualmente, entre duas equipas de professores ou de áreas departamentais, dois bibliotecários ou dois coordenadores. A visão eTwinning prevê associações educativas em que os diferentes atores educativos (professores, órgãos diretivos e alunos) se comprometem numa atividade a múltiplos níveis. O objetivo é que as escolas geminadas interajam por um determinado período de tempo. Poder-se-á chegar a trabalhar uma gama ampla de disciplinas e temas do currículo. É, portanto, um trabalho que implica um forte compromisso das e entre as partes envolvidas.

O projeto não deve estar centrado apenas nos aspetos tecnológicos. O uso das TIC no contexto desta ação deve ser entendido como uma ferramenta facilitadora da comunicação e da construção de produtos. No entanto, o uso das TIC pode e deve dar o seu contributo para uma mudança na organização e nos métodos pedagógicos.

Prezi e *Moodle*: Contributos/dinâmicas em contextos educativos

Cátia Monteiro

lisetemonteiro_m2@hotmail.com

Agrupamento de Escolas D. Afonso III

Ciente da mais valia que estas ferramentas podem trazer à melhoria do ato educativo, propus-me implementar as mesmas em contexto de sala de aula, em trabalhos de grupo a realizar com os meus alunos, no âmbito da oficina de formação intitulada "As TIC no Ensino e as TIC na Aprendizagem".

Foi desde logo criada uma dinâmica geradora de conhecimentos ao nível da reflexão acerca das vantagens destas ferramentas. Entendo que estas ferramentas podem dar o seu contributo para o enriquecimento do ensino/aprendizagem, promover a criatividade, favorecer o trabalho em equipa e promover dinâmicas mais inovadoras e motivadoras e uma maior envolvência por parte dos alunos.

Com o intuito de estabelecer um diálogo permanente com os alunos, foram, desde logo, fornecidas todas as indicações do que os alunos teriam que fazer através de uma *webquest*.

Tal como referi, os procedimentos foram transmitidos ao grupo e todos os passos foram acompanhados: criação de uma conta de e-mail, através desta conta criamos as contas nos *Prezi* para cada grupo de trabalho. Posteriormente, foram também por mim auxiliados na inscrição na disciplina de Português no *Moodle* da Escola para posterior submissão dos seus trabalhos.

Todo o processo de elaboração dos trabalhos em grupo foi orientado/supervisionado uma vez que os grupos não possuíam conhecimentos acerca da utilização destas ferramentas Web 2.0. Apesar desta limitação, os grupos demonstraram grande interesse e curiosidade em saber explorá-las e trabalhar com elas.

À medida que o processo ia avançando, os grupos demonstravam cada vez mais interesse em dominar estas ferramentas, diversificando cada vez mais as experiências que podiam realizar a partir da sua utilização.

A envolvência dos grupos na realização das tarefas, bem como os conhecimentos que vieram a demonstrar permite-me concluir que de facto estas ferramentas quando utilizadas de forma adequada podem contribuir para o enriquecimento do ato educativo.

O *Moodle* como estratégia de comunicação

João Carlos Rocha Catarino

prof.catarino@gmail.com; jccatarino@aeprosa.pt

Agrupamento de Escolas Pinheiro e Rosa

Objetivos que levaram à utilização desta tecnologia

A utilização da plataforma MOODLE nas escolas portuguesas é já uma realidade. Trata-se de uma ferramenta que nos proporciona um ambiente virtual de trabalho com todas as vantagens de aumento de produtividade que daí advêm.

Com o aparecimento de agrupamentos com cada vez mais e mais escolas, surgiram novas necessidades de comunicação e interação entre docentes quer a nível horizontal, quer a nível vertical.

O *Moodle* pode dar um contributo na área administrativa para aproximar estas realidades e ajudar criar uma nova cultura de escola.

Contexto de utilização

O recurso a uma disciplina chamada, por exemplo, "Sala de Professores" pode colocar ao dispor de todo o corpo docente do agrupamento um ou mais fóruns para divulgação e comentário dos mais variados tópicos. Nesta disciplina podemos também disponibilizar minutas de documentos, legislação, pedidos de suporte informático, entre outros.

A comunicação entre os elementos da direção e os restantes docentes é, na maioria dos casos feita por e-mail. Da minha experiência resulta a recepção de um alargado número de e-mails diários que alternam entre assuntos de grande importância e outros de importância rigorosamente nenhuma. Essa informação poderia estar devidamente organizada por fóruns temáticos criando ao mesmo tempo um repositório de informação. O facto de podermos responder a cada *post* representa mais uma vantagem podendo-se assim, colocar dúvidas ou fazer sugestões.

Ao nível dos departamentos curriculares e conselhos de diretores de turma, a criação de uma disciplina, apresenta as naturais vantagens de ter um fórum para assuntos correntes mas também a possibilidade de, por esta via, publicar convocatórias bem como discutir e arquivar atas. Documentação formal como regimento interno, metas de aprendizagem, critérios de avaliação, minutas de documentos, entre outros, podem ficar aqui disponíveis para os docentes inscritos em cada disciplina.

Em agrupamentos com grande dispersão ou com elevado número de escolas, a coordenação de escola pode também tirar proveito da plataforma. Relembro, no caso do 1º ciclo, a quantidade de documentos mensais que é preciso fazer chegar à sede (mapas do leite, bolachas, avaliação de refeições, relações de necessidades, AECs, CAF, entre outros) que assim podem de forma simples ser carregadas em pastas por assunto e por escola.

Áreas como as bibliotecas escolares, equipas de trabalho e projetos podem também beneficiar das vantagens acima referidas.

Nota final

Trata-se, afinal, de criar um conjunto de espaços, i.e., disciplinas, em que os docentes envolvidos façam divulgação de informação, partilha e repositório de documentos de forma dinâmica e participada.

Literacia fílmica – primeiros passos

Elisete Duarte dos Santos

zetaduartesantos@gmail.com

Agrupamento de Escolas Professor Paula Nogueira

Descrição do contexto educativo

As bibliotecas Paula Nogueira desenvolvem um trabalho para um Universo de cerca de 2200 alunos, duas escolas básicas de 2º e 3º ciclo, 6 escolas básicas do 1º ciclo e 4 jardins-de-infância. Possui escolas em contexto rural e urbano.

As bibliotecas desenvolvem diversas atividades sempre promovendo a leitura, o desenvolvimento de várias literacias, tendo em linha de conta o apoio aos currículos, sempre em articulação com as várias entidades locais, gerindo da melhor forma os recursos disponíveis (humanos e materiais).

O projeto SOBE foi lançado para todos os alunos do pré-escolar e 1º ciclo. Tendo em consideração o contexto em que se inserem os vários estabelecimentos de ensino e as diversas realidades, verificou-se ser possível desenvolver este projeto numa escola do Agrupamento que se localiza em contexto rural.

Desta forma, foi apresentado aos docentes titulares de turma deste estabelecimento de ensino o projeto e proposto a uma das turmas a realização de diversas atividades neste tema "Saúde Oral". Assim, foram dinamizadas pelas professoras bibliotecárias diversas atividades junto desta turma, nomeadamente:

- Hora do conto
- Trabalhados conteúdos – Higiene Oral
- Exploração de personagens e cenários
- Elaboração de um guião de trabalho com os alunos
- Construção de fantoches e cenários (Material: cartão)
- Gravação dos diálogos das personagens (Material: gravados áudio; Editor: Audacity)
- Realização das filmagens (material: câmara de filmar)
- Edição do filme (Editor: Premiere)

Objetivos

Desenvolvimento da Literacia Fílmica

Autoscopia na leitura

Produção e disponibilização de materiais

Promoção da leitura e do livro

Sensibilização Lúdica para um tema

Potencialização dos recursos disponibilizados

As TIC no Ensino da História

Nélia Pereira

nelia.mcpereira@gmail.com

Agrupamento de Escolas Professor Paula Nogueira

A Experiência de Aprendizagem que se pretende partilhar, foi aplicada na disciplina de História, na turma B, do 9.º ano, na Escola D. Afonso III, em Faro. Uma turma composta por 27 alunos, heterogénea nos seus desempenhos, interesses e motivações, contudo, bastante receptiva às novas tecnologias e ao trabalho colaborativo. A sua implementação teve como objectivo explorar a temática, " A 2.ª Guerra Mundial e o Holocausto ", com recurso às TIC, quer através de ferramentas tecnológicas, traduzidas nos trabalhos realizados pelos alunos, em grupo/pares, ou grupo/três elementos, em PowerPoint e em *Prezi*, como dos recursos disponibilizados aos mesmos, por via da criação em, sites.google.pt do site " Holocausto " e respectivas *webquests* temáticas, as quais se traduziram em orientações precisas e concretas, na construção dos trabalhos propostos, quer ao nível da sua forma, como do seu conteúdo.

A referida experiência foi formalizada na construção de um Plano de Trabalho, o qual fora apresentado na Oficina de Formação, " As TIC no Ensino e as TIC na Aprendizagem", e nele se apresentam Competências, Conteúdos, Indicadores e Experiências de Aprendizagem, bem como Atividades e Recursos dirigidos à exploração da temática supracitada, em forma de permanentes desafios que se querem superar.

Uma pedagogia que se revelou dinâmica, proactiva, promotora do ensino pela descoberta, iniciativa, autonomia e responsabilidade, conducente das "aprendizagens significativas ", para as quais sempre concorrem a motivação e o interesse dos alunos.

Comissão Organizadora

EDUCOM – Associação Portuguesa de Telemática Educativa

Direção da Educom

João Correia de Freitas

Maria João Horta

António Maneira

Carlos Sousa

Angélica Queiroz

Ana Luísa Gonçalves

Cristina Conchinha

Luís Valente

Patrícia Fidalgo

Centro de Competência Educom

João Correia de Freitas

Maria João Horta

Centro de Formação da Educom

Maria João Horta

Ana Luísa Gonçalves

Associados

Esmeralda Oliveira

Fernando Mendonça

Sofia Batista

Jacinta Moreno