

CRIO & APRENDO COM OS MEUS RECURSOS DIGITAIS

Luís Valente, Lurdes Fonseca, Lurdes Ferreira, Manuela Sousa, Isabel Silva, João Cavadas, Paula Ferreira, Ricardo Antunes, Agrupamento Vertical Dr. Leonardo Coimbra, Lixa, Portugal,
crio.aprendo@gmail.com

Resumo: "Crio & Aprendo com os meus recursos digitais" é um projecto que se desenvolve no Agrupamento Dr. Leonardo Coimbra, Lixa, entre 2010 e 2013, no âmbito da iniciativa "Aprender e Inovar com TIC", lançada em 2010 pela Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas (ERTE/PTE) do Ministério da Educação. Trata-se de um projecto de incentivo à utilização do Squeak Etoys por pelos alunos, com o objectivo de criarem os seus próprios objectos de aprendizagem, com a orientação e apoio quer dos professores quer das famílias.

Palavras-chave: recursos educativos digitais; auto-aprendizagem; Squeak Etoys; criatividade

Abstract: "I create & I learn with my own digital resources" is a project being developed by Agrupamento Dr. Leonardo Coimbra, Lixa, under the initiative launched by the ERTE / PTE Ministry of Education through the Inovar com TIC initiative. The project aims to encourage the use of Squeak Etoys by students in order to create their own learning resources, with the guidance and support of teachers and families. A proactive team of school teachers intends to present a detailed project poster, looking this way publicize the project and collect contributions for improvement, since the project will unfold over the next 2 academic years.

Keywords: digital resources; self-learning; Squeak Etoys; creativity

O projecto pretende incentivar os alunos do ensino pré-escolar ao 2.º ciclo do ensino básico a utilizarem o Squeak Etoys para criarem os seus próprios objectos de aprendizagem, sob a orientação e apoio dos professores e das famílias, formando equipas de alunos, pais e professores, que triangulam o acompanhamento da aprendizagem e da utilização do software, de forma autónoma, perspectivando a abordagem de assuntos curriculares seguindo os interesses dos alunos. A equipa dinamizadora multidisciplinar composta por professores de todos os níveis de ensino do agrupamento de escolas, tem por missão planear as actividades a propor aos alunos e aos professores participantes, produzir materiais de suporte à aprendizagem do software e monitorizar o progresso do projecto.

Os principais objectivos do projecto incluem o contacto com sistemas de autor multimédia orientados por objectos, o desenvolvimento da criatividade na composição de interfaces interactivos de projectos/conteúdos multimédia, a criação de conteúdos digitais abertos e reutilizáveis de acordo com temáticas de interesse educativo e formativo, proporcionar oportunidades de auto-expressão com ferramentas digitais actuais e diversificar a forma e utilização dos recursos digitais.

A primeira fase de intervenção no terreno, designada por "aquisição de competências técnicas", decorre entre Fevereiro e Junho de 2011, destinando-se à organização das equipas de alunos e à formação inicial dos professores e pais que desejem apoio para iniciar a utilização do Squeak Etoys. As actividades dos alunos recaem, nesta fase, no conhecimento e domínio básico do software.

A segunda fase, designada por "produção orientada de conteúdos", compreende a proposta de uma actividade trimestral por cada área curricular do 1.º Ciclo (Língua Portuguesa, Matemática e Estudo do Meio), com base nas sugestões dos professores participantes, sob orientação da

equipa dinamizadora. A temática relaciona-se com os conteúdos curriculares de cada ano de escolaridade, incentivando a integração de diferentes recursos (textos, imagens, vídeos e áudios), preferencialmente produzidos ou recolhidos pelos alunos e pelos professores. Na Educação Pré-Escolar enfatizam-se as áreas de expressão pessoal, com actividades que envolvem a utilização de cores, movimentos básicos (rotação e deslocamento) e a gravação de sons associados a eventos ou características de objectos, animais, fenómenos naturais, etc. Neste nível de ensino o Educador tem maior participação na definição de metas para cada trimestre, atendendo os recursos de que dispõe. Aos alunos com necessidades educativas especiais são propostas actividades que contribuem para o desenvolvimento da autonomia, da criatividade, da coordenação motora e do desenvolvimento de competências básicas de utilização das TIC, de acordo com o seu perfil de funcionalidade, numa perspectiva inclusiva. No 2.º Ciclo, são propostas actividades relacionadas com os conteúdos das disciplinas envolvidas, por indicação dos professores participantes. Os projectos são essencialmente da responsabilidade dos alunos. Os docentes têm tarefas de supervisão do trabalho, desempenhando uma função continuadora das rotinas criadas no 1.º Ciclo.

A terceira fase mantém a estrutura funcional das duas fases anteriores, prevendo-se a integração de novos professores e de novos alunos. Procura-se incentivar os alunos a produzirem, de forma autónoma, materiais digitais com o Squeak Etoys, partindo de desafios colocados no espaço Web de apoio ao projecto. Pretende-se incentivar a criação de conteúdos e dinamizar uma comunidade de jovens criadores de conteúdos.

Tendo em vista a monitorização do projecto de intervenção com as TIC, estabeleceram-se quatro indicadores centrais: *Indicador 1: progresso do projecto* - consubstanciado num relatório de progresso com uma frequência trimestral; *Indicador 2: conhecimentos dos alunos* - No final de cada etapa são avaliados os progressos cognitivos de cada aluno interveniente, combinando a sua autoavaliação com a avaliação dos tutores (professor/encarregado de educação); *Indicador 3: produtos digitais* – Contabilizando, a partir da etapa 1, os produtos publicados pelos alunos na plataforma Web adoptada pelo projecto. Cada aluno deverá produzir e publicar, pelo menos, um conteúdo digital referente a cada etapa; *Indicador 4: comunicações/artigos de investigação* – Medido pela apresentação de uma comunicação escrita numa conferência sobre a temática, de âmbito nacional ou internacional, em cada ano de vigência do projecto, incidindo nas dinâmicas geradas e nos resultados alcançados.

Para além da concepção das actividades propostas aos alunos, a equipa dinamizadora promove o acompanhamento técnico e pedagógico e a avaliação do projecto através da recolha sistemática de dados, da publicitação de relatórios de progresso e da apresentação de comunicações em conferências no âmbito das Tecnologias de Informação e Comunicação.

O projecto pode ser acompanhado no endereço: <http://crio-aprendo.blogspot.com/>