

Disciplina: Arte e Tecnologia Digital

Módulo/ Unidade didática: Imagem Digital e Design Gráfico

Turma: 7º C

Autor: Patrícia Aleixo

Contextualização

Da junção da disciplina de oferta de escola, **Tecnologia da Imagem**, com a disciplina de **Tecnologias da Informação e Comunicação**, integrada no enquadramento curricular, surge a disciplina de **Arte e Tecnologia Digital**. Esta disciplina sendo oferta de escola, tem como base as aprendizagens essenciais de 7º ano e apresenta os seguintes domínios de trabalho:

Segurança, Responsabilidade e Respeito em Ambientes Digitais

Investigar e Pesquisar

Colaborar e Comunicar

Criar e Inovar

Apropriar e Refletir

Esta junção teve como objetivo adicionar à disciplina de **Tecnologia da Informação e Comunicação** mais ênfase no tratamento de conceitos na área da Imagem Digital e no Design Gráfico, introduzindo por si só novas metodologias de trabalho, proporcionando mais motivação e o conhecimento de novas ferramentas.

Ao serem desenvolvidas e pensadas novas aprendizagens essenciais, consoante os domínios de trabalho já definidos, foi possível com esta junção encontrar novos domínios transversais cada vez mais motivadores, proporcionando a introdução de projetos mais dinâmicos, cooperativos e colaborativos. Nesse sentido surge sempre, aquando da abordagem destes conteúdos, o lançamento de um projeto desenvolvido numa metodologia de Aprendizagem Baseada em Projetos [PjBL]. Sendo esta uma metodologia de aprendizagem ativa que aposta no trabalho dos alunos através de atividades de pesquisa e procura de resolução de problemas reais, que consequentemente, terão soluções ou produtos concretos.

Breve Descrição

Este cenário de aprendizagem foi elaborado para a disciplina de **Arte e Tecnologias Digital**, lecionada numa turma do 7º ano do Ensino Regular, Turma C. Procura desenvolver o conhecimento técnico e científico do aluno, através da criação de um produto gráfico, na criação de um cartaz promocional. Contribui para estimular o pensamento crítico e analítico, reforçar o relacionamento pessoal, promover a capacidade de organização, fomentar a responsabilidade e autonomia. A nível da temática prevê-se a articulação da disciplina com Português, para a escolha dos slogans adequados, Inglês para a tradução do cartaz e história para a familiarização dos alunos com a história local. A realização do trabalho será individual, estando o processo criativo dividido em 7 etapas:

- 1- Brainstorming sobre a ideia principal;
- 2- Pesquisa ou recolha de imagens e de informação sobre a zona ribeirinha de Alhandra;
- 3- Realização da maquete do cartaz;
- 4- Edição e tratamento de imagens;
- 5- Criação do cartaz promocional;
- 6- Partilha das fases do desenvolvimento do projeto (Padlet);
- 7- Partilha dos projetos desenvolvidos para votação.

No ponto 2, a captura de imagens, deverá ser feita fora do contexto escolar, visto que o tempo de aula não seria suficiente para iniciar e finalizar todo o processo (que idealmente deve ser realizado no mesmo dia, para garantir a sequência correta e a qualidade das imagens), devido ao tempo pandémico também não nos é possível a realização de visitas de estudo. No ponto 4, processo de edição (imagem) deverá ser realizado nas aulas de **Arte e Tecnologias Digital**, permitindo assim ter um acompanhamento, orientação e feedback constante do professor, pois deverá existir uma cooperação entre ambos. Este projeto tem como objetivo o desenvolvimento de um trabalho gráfico, cartaz promocional, da zona ribeirinha de Alhandra. Em suma, os alunos terão de desenvolver competências ao nível da imagem digital, tratamento de imagem e design gráfico. As competências desenvolvidas deverão traduzir-se num produto final capaz de cativar novos turistas a visitar a Zona Ribeirinha de Alhandra.

Objetivos de Aprendizagem

A elaboração deste cenário centra-se na compreensão de diferentes objetivos de aprendizagem por parte dos alunos. Como objetivo principal, espera-se que os alunos desenvolvam a capacidade de colaboração em que todos se entremudem em simultâneo nas mesmas componentes, salientar os aspetos importantes da sua área geográfica, conhecer as diferentes potencialidades da imagem na comunicação, colocar em prática os conhecimentos adquiridos na área do design gráfico e imagem digital.

No final, o aluno deve ser capaz de:

- Conhecer as características de uma Imagem Digital.
- Conhecer diferentes tipos de ficheiro e alteração do tipo de ficheiro já existente.
- Criar competências de edição de imagens através de diferentes formas de manipulação: redimensionar, cortar/colar, camadas, inverter/girar, inserir textos.
- Utilizar técnicas de transparência/sobreposição, modificação de fundos, sistemas de cores/efeitos, luminosidade e contrastes.
- Compreender as diferentes formas de utilização de imagens: Institucional, prestação de serviço ou publicidade de produtos.
- Selecionar a estrutura mais adequada para a apresentação de um cartaz promocional.
- Criar um Cartaz Publicitário.
- Respeitar os direitos do autor e ética na captação de imagens.

Papel dos alunos

No processo de aprendizagem os alunos terão um papel ativo no processo de aprendizagem. Todos os intervenientes deverão participar de forma ativa na conceção do produto final.

Desta forma os alunos após uma exposição inicial dos conceitos científicos, serão envolvidos em atividades práticas e dinâmicas ao longo das diferentes três fases do projeto:

Fase 1 - Pré-Produção – Adquirir conhecimentos sólidos sobre o tema a abordar, sendo de extrema importância a disciplina de história para salientar e referir as zonas históricas de Alhandra e a importância da zona ribeirinha da região no impacto do seu desenvolvimento. Debates e troca de ideias sobre o tema e a melhor forma de promoção da região. Captura ou pesquisa de imagem bem como o desenvolvimento da maquete do cartaz promocional.

Fase 2 – Produção – Tratamento e edição de imagens, construção gráfica do cartaz.

Fase 3 – Pós-Produção – Apresentação do produto final e disponibilização para votação do melhor cartaz.

A realização dos trabalhos será individual, sendo os debates potenciadores de troca de ideias reforçando o incentivo à execução deste projeto causando entre os intervenientes um espírito de cooperação e um sentido desafiador.

Os alunos terão conhecimento das diferentes técnicas e estruturas de design, tendo a possibilidade de optar pelo que considerem mais adequado ao que pretendem transmitir ou comunicar, todas as escolhas deverão ser desenvolver a capacidade de diálogo, de argumentação e de comunicação em geral, é importante cada um dos intervenientes saber justificar as decisões.

Pretende-se que o aluno seja autónomo nas suas decisões para que a criação do seu produto final, seja reflexo de um trabalho de criatividade e de autonomia na estruturação e ideias de apresentação, todo o projeto deve ser cuidadosamente planeado e deve resultar num produto final, mas a construção do conhecimento por parte dos alunos ocorre durante a realização das diferentes atividades previstas, exercícios práticos no GIMP, em cada fase do respetivo projeto.

Século XXI - Competências

Tendo em conta o carácter interdisciplinar deste projeto, diferentes áreas curriculares são abrangidas, reforçando assim o desenvolvimento de todas as Áreas de Competências consideradas no Perfil dos Alunos: competências que envolvem conhecimentos, capacidades e atitudes.

O perfil do aluno refere os seguintes domínios:

- (A) Linguagens e textos;
- (B) Informação e Comunicação;
- (C) Raciocínio e resolução de problemas;
- (D) Pensamento crítico;
- (E) Relacionamento interpessoal;
- (F) Desenvolvimento pessoal e autonomia;
- (H) Sensibilidade estética e artística e
- (I) Saber científico, técnico e tecnológico.

A evolução de tais competências nos alunos promove o desenvolvimento de indivíduos que exerçam uma cidadania plena, isto é, promover o pensamento crítico e o raciocínio na resolução de problemas do seu dia a dia. Com o desenvolvimento de projetos contextualizados pretende-se desenvolver uma cultura de responsabilidade e de autonomia, para que na sua vida futura estes jovens construam e manifestem opiniões críticas sobre os diversos contextos da sociedade, dirigindo essas opiniões de forma assertiva e ativa dentro da sociedade onde estejam inseridos.

Estes domínios serão trabalhados nas diversas fases do projeto, nomeadamente nas fases de brainstorming, na própria conceção do cartaz, na partilha das diversas fases do projeto e na votação.

Papel do Professor

Para que o aluno seja elemento central do processo, o professor tem de lhe dar autonomia, estimulando a sua criatividade e o desenvolvimento do seu trabalho tomando como base as competências desenvolvidas pelo professor, mas construídas pelo aluno. Neste sentido o professor deverá assumir um papel de mediador e orientador ao longo do desenvolvimento do projeto, lançando a ideia inicial dando liberdade para que os alunos criem os seus próprios caminhos até ao produto final.

Este cenário prevê que o Professor desenvolva diferentes competências e, de acordo com o UNESCO ICT Competency framework for teachers, contribui para promover competências nas seguintes abordagens:

Knowledge Deepening – Aprofundamento do Conhecimento:

De uma forma geral, esta abordagem enfatiza a aplicação do conhecimento das disciplinas escolares na resolução de problemas complexos em situações de trabalho e da vida em geral. Pressupõe a capacidade de gerir informação

e a integração de software de uso livre e de aplicações específicas. Remete para um método de ensino centrado no aluno e em projetos colaborativos, nomeadamente com outros professores de forma a reforçar a própria aprendizagem.

Pedagogia (Módulo 3)

- Fomentar o raciocínio e a interação social dos alunos através da aprendizagem colaborativa baseada em projetos. (KD.3.a)
- Incluir o uso de ferramentas e softwares de uso livre de forma a apoiar os alunos na aquisição de conceitos-chave e a desenvolver capacidade de raciocínio, através de trabalho colaborativo. (KD.3.e)
- Implementar planos baseados em atividades colaborativas e em projetos, dando orientação aos alunos até finalizarem os seus projetos e adquirirem uma compreensão profunda dos conceitos-chave. (KD.3.f)

ICT (Módulo 4)

- Utilizar a internet para apoiar a comunicação dos alunos dentro e fora da sala de aula (KD.4.f)

Organização e Administração (Módulo 5)

- Implementação de atividades de aprendizagem baseada em projetos num ambiente de tecnologia avançada (KD.5.b)

Knowledge Creation – Criação do Conhecimento

De uma forma geral, esta abordagem destaca a criação e inovação através da aprendizagem, capacitando os alunos para a resolução de problemas, comunicação, colaboração, pensamento crítico e expressão criativa. Procura levar os alunos a um contínuo envolvimento na construção de aprendizagens úteis para a vida e para o exercício de uma cidadania plena e consciente em contextos diversificados.

Currículo e Avaliação (Módulo 2)

- Planear atividades que integrem ferramentas e dispositivos de Tecnologias da Informação e Comunicação para ajudar os alunos a desenvolver capacidades de raciocínio e reflexão, de planeamento e de construção de conhecimento. (KC.2.c)
- Ajudar os alunos a usar as Tecnologias da Informação e Comunicação para desenvolver competências de comunicação e colaboração. (KC.2.d)
- Ajudar os alunos a desenvolver com base no conhecimento e no desempenho rubricas e aplicá-las para avaliar a sua própria compreensão do assunto principal e habilidades de Tecnologias da Informação e Comunicação. Ajudar os alunos a utilizar essas rubricas para avaliar o trabalho de outros alunos. (KC.2.e)

Pedagogia (Módulo 3)

- Possibilitar aos alunos a definição de atividades que os envolvam na solução colaborativa de problemas, pesquisa e expressão criativa. (KC.3.c)
- Incentivar os alunos a incluírem a produção multimédia nos seus projetos, os quais podem divulgar e difundir. (KC.3.f)
- Levar os alunos a refletirem sobre a sua própria aprendizagem (KC.3.e)

Organização e Administração (Módulo 5)

- Descrever a função e objetivo de ferramentas, usando-as para a criação de atividades e para uma contínua aprendizagem e pensamento reflexivo. (KC.5.b)

Competências disponíveis em: http://ftelab.ie.ulisboa.pt/tel/gbook/wp-content/uploads/2017/11/Unesco_2011.pdf

Ferramentas e Recursos

Para desenvolver o cenário de aprendizagem, serão necessários os seguintes recursos e ferramentas:

Interveniente: Alunos e Professores;

Materiais:

- Projetor (para projetar a visualização dos conteúdos técnico-científicos assim como informações relativas às diferentes fases do projeto multimédia a desenvolver);
- Tela, para os alunos poderem visualizar o que é projetado;
- Internet;
- Computador;
- Telemóveis ou máquina fotográfica, para os alunos poderem fazer a captura de imagens;
- Tripé (e adaptador para telemóvel ou câmara) de forma a garantir a estabilidade e qualidade das imagens capturadas.

Aplicações/ Software:

- GIMP;
- Padlet;
- Classdojo;
- Learning Management Systems, Sistema de Gestão de Aprendizagem, Classroom (aplicação para disponibilização de conteúdos).

Pessoas e lugares

Pessoas:

- Professora responsável pela disciplina TIC, 7^oC (Professora Cooperante – Prof^a. Carla Oliveira);
- Professora que fará a Intervenção (Prof^a. Patrícia Aleixo);
- Alunos da Turma;
- Professoras das disciplinas de Português, História e Inglês para a interdisciplinaridade do projeto;
- Encarregados de Educação para a captura das fotografias da zona ribeirinha de Alhandra;
- Alunos e professores do projeto eTwinning.

Lugares:

- Sala de Aulas;
- Zona Ribeirinha de Alhandra para os alunos que decidam captar as suas imagens no local.

Metodologias de Aprendizagem

A metodologia adotada para o desenvolvimento das diferentes fases do projeto será o Project Based Learning (PjBL)

- Aprendizagem Baseada em Projetos. Através desta metodologia, os alunos são envolvidos na aprendizagem de conhecimentos, adquirindo assim não apenas conteúdos académicos, mas também competências práticas para o século XXI, nomeadamente no que diz respeito à comunicação, colaboração, gestão do tempo, resolução de problemas, reflexão e pensamento crítico.

Esta perspetiva, criada por Seymour Papert, defende que os alunos aprendem mais facilmente quando participam na construção de um produto, tendo o professor um papel de orientador para que os objetivos sejam atingidos.

Apesar deste tipo de projeto adaptar normalmente o trabalho em grupo, neste caso e dada a situação pandémica que atravessamos, o trabalho será desenvolvido individualmente, desta forma iremos ter 16 produtos finais, pois a turma é constituída por 16 alunos. A adoção desta estratégia não tem qualquer implicação a nível de computadores pois a escola dispõe de duas salas equipadas para que todos possam trabalhar individualmente.

O projeto será constituído, essencialmente, por 3 fases, que cada grupo deverá acompanhar:

Fase 1 - Pré-Produção – Adquirir conhecimentos sólidos sobre o tema a abordar, sendo de extrema importância a disciplina de história para salientar e referir as zonas históricas de Alhandra e a importância da zona ribeirinha da região no impacto do seu desenvolvimento. Debates e troca de ideias sobre o tema e a melhor forma de promoção da região. Captura ou pesquisa de imagem bem como o desenvolvimento da maquete do cartaz promocional.

Fase 2 – Produção – Tratamento e edição de imagens, construção gráfica do cartaz.

Fase 3 – Pós-Produção – Apresentação do produto final e disponibilização para votação do melhor cartaz.

Na fase de produção os alunos deverão no padlet, colocar as diversas fases dos seus cartazes, dando a oportunidade de os colegas comentarem de forma crítica e construtiva os trabalhos para que os colegas possam ou não melhorar o seu trabalho.

Na fase final, fase 3, os alunos deverão publicar os cartazes finais no padlet e todos os alunos irão realizar uma avaliação formativa aos cartazes dos colegas, de forma a estimular assim a reflexão e o pensamento crítico. O objetivo destas exposições é desenvolver a cooperação entre os colegas bem como aumentar as suas competências na área da comunicação escrita.

Tempos

A implementação deste cenário será de feito em 9 tempos de 90 minutos, totalizando 810 minutos de intervenção.

Avaliação

Formativa/ Reguladora:

Grelhas de Observação;

Feedback contínuo e constante aos alunos;

Participação nos debates, padlet;

Realização dos exercícios das aulas;

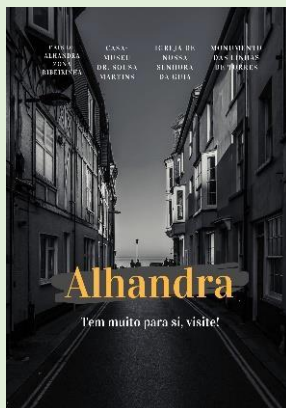
Realização da maquetes;

Produto Final.

Narrativa do **Cenário de Aprendizagem**

Título:

A narrativa do Cenário deve ser redigida para descrever a visão do ensino-aprendizagem da perspetiva do professor ou da perspetiva dos alunos. Considere-a como uma história que descreve a experiência de aprendizagem. Deve ter cerca de 500 palavras e pode descrever uma experiência de aprendizagem tão longa ou tão curta quanto se pretenda, por vezes numa só aula, mas normalmente abrangendo mais do que uma aula, como por exemplo um projeto cuja conclusão possa demorar várias aulas.



Alhandra é uma vila portuguesa com sede no município de Vila Franca de Xira. Este conselho apresenta principalmente características rurais e urbanas bem como fortes ligações à beleza do rio Tejo, à Reserva Natural do Estuário do Tejo.

A ligação secular às lides do campo e as tarefas piscatórias marcam a história secular desta região.

O cais de Alhandra que é o segundo cais mais importante da região de Vila Franca de Xira, constituindo um fundamental ponto de desembarque na penetração para outras localidades mais interiores bem como, o caminho Pedonal Alhandra - Vila Franca de Xira, estende-se por três quilómetros, desde o Museu de Alhandra - Casa Dr. Sousa Martins até a Biblioteca de Vila Franca de Xira.

Existem diversos pontos atrativos com que os habitantes de Alhandra se cruzam diariamente, muitas vezes o cruzar com estes locais é tão banal que não se estabelece qualquer ligação ou nem se repara na importância que estes têm na história da região. Pois os dias de hoje, são cada vez mais corridos e tecnológicos, muitas vezes não temos tempo de olhar para o lado ou mesmo de calçar uns ténis e percorrer o que temos junto de nossa casa e conhecer minimamente nossa localidade, podendo desfrutar de locais que nos podem inspirar e que nos podem trazer muita paz, tranquilidade ou até conhecimento.

Alhandra é uma localidade muito rica culturalmente e convidativa para turistas que queiram visitar a região, se como habitantes conhecermos o local do qual fazemos parte, além de nos enriquecer de forma pessoal, poderá tornar-nos pessoas mais cultas e felizes, ajudando-nos a querer dar a conhecer e partilhar as riquezas locais e culturais nossa localidade com outras pessoas.

Ao juntarmos o ensino, as tecnologias e a história conseguimos tirar partido de forma atrativa e motivante do ensino para os alunos e indo ao encontro a este pensamento e aos valores pessoais e culturais, dado que a “geração digital” tem por vezes muita dificuldade em sair das suas quatro paredes e largar a tecnologia para começar a olhar pela janela e a dar valor ao que existe fora dela, fazendo com que os alunos conheçam a história da sua localidade e que criem ligações com ela, que se apercebam do que existe de interessante quer culturalmente, quer a nível paisagístico.

É nesse sentido que surge o projeto Promover Alhandra, criando um cartaz promocional da região ribeirinha de Alhandra, para que tal aconteça, é fundamental os alunos conhecerem Alhandra, para que eles próprios a partir do seu ponto de vista dar a conhecer ao mundo e de atrair novas pessoas para esta localidade.



O trabalho Cenário de Aprendizagem de Patrícia Aleixo está licenciado com uma Licença [Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

*Este template foi adaptado do modelo de cenário de aprendizagem do **Kit de Ferramentas da Sala de Aula do Futuro**, desenvolvido no âmbito do projeto iTEC (2010-2014) com o apoio do 7.º Programa-Quadro da Comissão Europeia. O kit de ferramentas está disponível em <http://fcl.eun.org/toolkit>*