

Cenário de Aprendizagem

Simbiose entre Turismo e Saúde em Portugal



Disciplina: TIC – Cursos Profissionais
Módulo: Aquisição e Tratamento de Imagem
Turma: 10º H
Autor: Carmen Almeida

Breve descrição

O cenário de aprendizagem apresentado insere-se na disciplina de TIC, numa turma do 10º ano dos cursos profissionais de Técnico de Saúde e de Técnico de Informação e Animação Turística, durante o Módulo de *Aquisição e Tratamento de Imagem*.

“A simbiose entre o turismo e a saúde em Portugal” é um cenário que pretende promover a criatividade, sensibilidade estética, responsabilidade e respeito pelos direitos de autor nos alunos. Visto que a turma é mista, propõem-se que os alunos desenvolvam um projeto que visa a criação de um folheto que reflita as atividades desenvolvidas, a nível nacional, alusivas à relação entre o turismo e a saúde, aplicando técnicas elementares de edição de imagem. Para que seja possível promover a colaboração, os projetos devem ser realizados em pequeno grupo (2 ou 3 alunos no máximo).

Inicialmente os alunos irão ter oportunidade de conhecer as ferramentas que serão a base para a realização do projeto: texto, cortes, filtros, sobreposição de imagens, cores... Os alunos também serão confrontados com exemplos de folhetos a fim de os analisar e, conseqüentemente, obter ideias que deem resposta às suas necessidades.

Chegada a fase de projeto, os alunos deverão participar em todas as fases da sua elaboração. Na primeira fase do projeto será realizado um Brainstorming sobre a ideia principal do projeto e definição dos temas a abordar; na segunda fase, após a pesquisa de fontes de informação e imagens, bem como pesquisa de fontes tipográficas, será efetuado outro Brainstorming para alinhamento de ideias e definição de tipografia e cores a utilizar no projeto. A terceira fase irá corresponder à edição e manipulação de imagem inerente ao desenvolvimento do projeto; seguir-se-á a criação do folheto, culminando na exportação do produto final para os formatos adequados para impressão e para publicação online. Com a última fase do projeto pretende-se que os alunos apresentem o produto desenvolvido e elejam o projeto a ser impresso e divulgado online, através da publicação no site da escola e/ou no site que criarão no Módulo de criação de páginas Web.

Objetivos de Aprendizagem

Este cenário foi criado com o objetivo dos alunos atingirem diferentes objetivos de aprendizagem. O objetivo geral do cenário vai de encontro à expectativa de que os alunos consigam criar conteúdos com imagens e integração, destas imagens, em soluções e produtos concretos.

Portanto no fim do desenvolvimento do cenário de aprendizagem espera-se que os alunos sejam capazes de:

- Compreender técnicas elementares de edição de imagem;
- Utilizar técnicas elementares de edição de imagem;
- Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem;
- Reconhecer as potencialidades dos programas de aquisição e de tratamento de imagem;
- Utilizar aplicações de edição de imagem;
- Editar imagens, identificando os respetivos formatos dos ficheiros;
- Realizar operações de manipulação e de edição de imagem;
- Criar conteúdos, integrando imagens em soluções concretas.

Papel dos Alunos

No cenário ilustrado, o aluno trabalhará colaborativamente na construção e sintetização da informação necessária para a realização do projeto, conduzindo o processo de aprendizagem. Será levado a apresentar ideias e opiniões, a comunicar e a evidenciar interesse, definindo as suas próprias tarefas e trabalho e assumindo a responsabilidade da sua evolução na aprendizagem e na produção do produto final.

No projeto a desenvolver, os alunos serão parte ativa de todo o processo criativo, que se desenrolará a partir de um tema chave, que os alunos desenvolverão com vista a obter o produto concreto.

Que tipo de competências Séc. XXI irão essas atividades promover nos alunos?

Tendo em consideração as Áreas de Competências consideradas no Perfil dos Alunos: competências que envolvem conhecimentos, capacidades e atitudes. Pode considerar-se que o cenário apresentado pretende o desenvolvimento das áreas de competências estabelecidas no Perfil do Aluno, nos 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.

Promove-se desta forma o desenvolvimento de capacidades essenciais na sociedade, através da promoção do trabalho colaborativo, no desenvolvimento de projetos contextualizados, levando os alunos a desenvolver a sua autonomia e responsabilidade.

Papel do Professor

O Professor será um agente motivador e facilitador da aprendizagem. Desenvolverá, com os alunos, atividades essenciais para a compreensão das ferramentas fulcrais para o desenvolvimento do projeto, sempre no sentido de impulsionar autonomia nos alunos. Manterá a orientação dos projetos promovendo a execução do produto final, auxiliando sempre os alunos nos momentos de dúvida. O professor também dará aos alunos feedback contínuo.

Que tipo de competências irão estas atividades promover em mim enquanto docente de acordo com o DigCompEdu?

A implementação deste cenário de aprendizagem pretende desenvolver competências tanto nos alunos como nos professores. No que concerne aos professores, visa o aprofundamento de conhecimentos (Knowledge Deeping) no domínio das competências pedagógicas:

- (1) **Envolvimento Profissional**, na prática reflexiva (1.3) e no desenvolvimento profissional digital contínuo (1.4);
- (2) **Recursos Digitais**, na seleção (2.1), criação e modificação (2.2);
- (3) **Ensino e aprendizagem**, no ensino (3.1), orientação (3.2) e na aprendizagem colaborativa (3.3);
- (4) **Avaliação**, nas estratégias (4.1), análise de evidências (4.2) e planificação e feedback (4.3);
- (5) **Capacitação dos aprendentes**, no envolvimento ativo (5.3);
- (6) **Promoção da competência digital dos aprendentes**, na comunicação e colaboração (6.2), na criação de conteúdos (6.3), no uso responsável (6.4) e na resolução de problemas (6.5).

Ferramentas e Recursos

O cenário apresentado exige que sejam mobilizados alguns recursos:

- Na pesquisa de informação:

- Computador;
- Router;
- Internet;
- Office Libre e/ou Google Docs.

- Na captação de imagem (caso se opte por imagens captadas pelos alunos):

- Câmara fotográfica e/ou telemóvel;
- Cartão de memória para armazenar as imagens capturadas.

- Na Edição e Manipulação de imagem:

- Computador;
- Leitor de Cartão de Memória ou pen com adaptador (no caso de captação de imagem);

- Software de edição de imagem (GIMP).
- Na projeção de informação, conteúdos e produtos:
 - Computador;
 - Projetor;
 - Quadro branco ou tela de projeção.

Pessoas e lugares

A sala de aula é o ambiente de referência para o desenvolvimento do cenário de aprendizagem.

As pessoas que estarão envolvidas no cenário são:

- Mestranda na implementação e desenvolvimento do projeto;
- Professora cooperante como supervisora na implementação e desenvolvimento do projeto;
- Orientadores da Universidade de Lisboa no que concerne à orientação didática, científica e à supervisão;
- Alunos na seleção do produto a ser impresso e publicado on-line.

Metodologias de Aprendizagem

A metodologia adotada para o desenvolvimento do projeto será o Project Based Learning (PjBL), pretendendo-se que os alunos sejam envolvidos na aprendizagem e na construção do conhecimento, reconhecendo-se que assim os alunos aprendam mais facilmente.

Esta Metodologia permitir-lhes-á adquirir competências académicas e práticas, respeitantes à comunicação, colaboração, gestão do tempo, resolução de problemas, reflexão e pensamento crítico.

O trabalho em pequeno grupo também se verifica como estratégia na colaboração e na realização do projeto, sendo essencial que todos os alunos participem em todas as fases de desenvolvimento do mesmo.

A apresentação final, dos produtos concretos, à turma pretende melhorar as suas competências no que respeita à comunicação, bem como desenvolverem a reflexão e o pensamento crítico na análise e escolha do produto a ser impresso e publicado online.

Tempos

O cenário foi estruturado para 7 aulas de 90 minutos, num total de 540 minutos, tal como indicado no calendário:



Sendo que será solicitado aos alunos a entrega de alguns produtos constituintes do projeto:



Avaliação

A avaliação do cenário terá um carácter diagnóstico, formativo e de autoavaliação.

Para aferir os conhecimentos sobre os conceitos a abordar, será aplicado um teste diagnóstico que aborda todos esses conceitos. Os resultados obtidos permitirão verificar o grau de conhecimentos e verificar se existe necessidade de alguma alteração das atividades a desenvolver pelos alunos.

No decurso do projeto, os alunos devem desenvolver as atividades propostas, sendo que o professor deve acompanhar de perto o desenvolvimento das mesmas, bem como os comportamentos e atitudes dos alunos. Para além disso deve orientar os alunos e dar feedback constante referente ao trabalho em desenvolvimento.

Posto isto, ao longo do desenvolvimento do projeto, o docente irá recorrer a grelhas de observação direta, registando o desempenho dos alunos nas aulas, assumindo como critérios a assiduidade, comportamento, participação, o trabalho colaborativo, empenho, gestão do tempo, qualidade do produto e criatividade.

Findo o projeto os alunos deverão realizar um teste formativo, exatamente igual ao teste diagnóstico, para verificar se existiu uma evolução no que respeita à aprendizagem.

Posteriormente, os alunos irão apresentar os produtos desenvolvidos à turma e professores, sendo-lhes solicitado que elejam um dos produtos para impressão e publicação online

Com o intuito reflexivo relativamente à sua aprendizagem, ao longo do projeto, será pedido aos alunos que preencham questionários de autoavaliação. Esta prática irá gerar uma reflexão, apropriação e reconhecimento da sua evolução e do desempenho do seu papel ativo no grupo de trabalho.

Narrativa do Cenário de Aprendizagem

Título: A simbiose entre o turismo e a saúde em Portugal.

“A Simbiose entre o turismo e a saúde em Portugal” é um cenário que pretende promover a criatividade, sensibilidade estética, responsabilidade e respeito pelos direitos de autor nos alunos. O envolvimento dos alunos deverá ocorrer em pequeno grupo (2 ou 3 alunos no máximo), aos quais será proposto um projeto que visa a criação de um folheto que reflita as atividades desenvolvidas, a nível nacional, alusivas à relação entre o turismo e a saúde. Para isto os alunos irão desenvolver aprendizagens no contexto da edição e manipulação de imagem, apropriando-se inclusive da bagagem teórica que os suporta. Serão conduzidos a aplicar técnicas elementares de edição e manipulação de imagem e impelidos a criar um produto com uma boa distribuição de conteúdos, exibindo preocupações de tipografia e equilíbrio em cor e imagem, o que irá transparecer no impacto visual que a solução desenvolvida terá no leitor/consumidor.

Inicialmente o professor irá promover atividades para que os alunos conheçam as ferramentas que serão a base para a realização do projeto: texto, cortes, filtros, sobreposição de imagens, cores... sendo que os alunos também terão oportunidade de analisar exemplos de produtos semelhantes para a obtenção de ideias que deem resposta às suas necessidades.

*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>*

