



AGENDA DE ATIVIDADES DE LITERACIA DIGITAL

SARA PEREIRA, ADEMAR AGUIAR, LUIS PEREIRA (ORG.)





Universidade do Minho



AGENDA DE ATIVIDADES DE LITERACIA DIGITAL

SARA PEREIRA, ADEMAR AGUIAR, LUÍS PEREIRA (ORÇ.)

I Apresentação

Esta publicação surge no âmbito de um Projeto de Investigação e Desenvolvimento intitulado “**Escolinhas Criativas**”, financiado pelo Quadro de Referência Estratégico Nacional (QREN). O projeto conta com a participação de diversas entidades do Sistema Tecnológico Científico Nacional, incluindo a Universidade do Porto (Faculdade de Engenharia e Faculdade de Belas Artes), o Instituto Superior de Engenharia do Porto, o INESC Porto (agora INESC TEC), e a Universidade do Minho – Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, bem como RTP e a Microsoft como parceiros. Colaboram ainda o Colégio Paulo VI (Gondomar) e Escolas do Ensino Básico do 1.º e 2.º ciclo.

O projeto tem como objetivo principal a evolução da plataforma colaborativa e social **schooooools.com**, concebida especialmente para escolas do ensino básico, com novas funcionalidades na área dos media digitais. Pretende-se, com a plataforma schooooools, proporcionar às comunidades educativas um espaço *web* privado que naturalmente fomenta e potencia a colaboração, a inovação e a criatividade no processo de ensino-aprendizagem, dentro e fora da escola.

Para que os alunos, professores, pais e encarregados de educação possam tirar o máximo proveito das potencialidades das plataformas digitais, como é o caso da plataforma schooooools, reunimos nesta publicação um conjunto de atividades que pretendem incentivar a exploração destes ambientes de um modo lúdico e simultaneamente educativo. As propostas foram escritas por investigadores ou por profissionais da educação, que conhecem bem o terreno. Em alguns casos, a plataforma é central na concretização das atividades; em outros, a plataforma surge como instrumental à realização das mesmas. Há, no entanto, uma ideia comum a todas as atividades: incentivar um uso criativo e criterioso das plataformas e das redes digitais, procurando promover a literacia digital das crianças.

Literacia digital: uma competência essencial ao longo da vida

Em 2006 o Parlamento Europeu e o Conselho da União Europeia estabeleceram um Quadro de Referência Europeu que define as competências essenciais a adquirir ao longo da vida¹. Considerando que “o maior trunfo da Europa são as pessoas”, o Quadro de Referência estabelece como um dos seus objetivos “identificar e definir as competências essenciais necessárias à realização pessoal, à cidadania ativa, à coesão social e à empregabilidade na sociedade do conhecimento”. Pretende-se, deste modo, preparar os cidadãos para a sociedade da informação e da comunicação, proporcionando-lhes a aquisição de competências que lhes permitam uma maior e melhor adaptação a um mundo globalizado e em constante mudança.

Entre as oito competências essenciais conta-se, nomeadamente, a competência digital, mas também o aprender a aprender, as competências sociais e cívicas e a sensibilidade e expressão culturais. A necessidade de formar os cidadãos para uma sociedade do conhecimento inclusiva, promovendo a literacia para os media, tem sido realçada pelos organismos europeus, como a Comissão e o Conselho Europeus e o Conselho da Europa, mas também por entidades internacionais, como é o caso da UNESCO, e ainda por grupos ou centros nacionais, como é o caso, em Portugal, do Grupo Informal de Literacia para os Media (GILM); em França, o CLEMI - Centre de Liaison de l'Enseignement et des Moyens d'Information, que este ano completou 30 anos de atividade; e em Espanha o Grupo Comunicar – Associação Profissional de Jornalistas e Professores Andaluces, citando apenas alguns exemplos.

¹ Recomendação (2006/962/CE) do Parlamento Europeu e do Conselho sobre as competências chave para a aprendizagem ao longo da vida (18 dezembro 2006)

Para fazer referência e para designar o trabalho que tem como objetivo preparar e formar todos os cidadãos para serem capazes de ler e de usar criticamente os media, as novas redes, plataformas e ferramentas digitais, são comumente usados os termos literacia para os media ou educação para os media. Estas designações abarcam tanto os media tradicionais como os novos media, incluindo portanto, nos seus objetivos, as competências de literacia digital. Este é também o entendimento presente na Comunicação da Comissão Europeia de 2007 intitulada “Uma abordagem europeia da literacia mediática no ambiente digital”² quando refere que “as mensagens dos media são conteúdos informativos e criativos incluídos em textos, sons e imagens transmitidos mediante diferentes tipos de comunicação, nomeadamente televisão, cinema, vídeo, sítios *Web*, rádio, jogos vídeo e comunidades virtuais”. Aquele documento, na esteira do que é preconizado em outras resoluções europeias, define literacia mediática como “a capacidade de aceder aos media, de compreender e avaliar de modo crítico os diferentes aspetos dos media e dos seus conteúdos e de criar comunicações em diversos contextos”. A literacia para os media é hoje considerada uma das condições essenciais para o exercício da cidadania e para a inclusão digital e social de todas as pessoas, devendo assumir um processo de aprendizagem ao longo da vida. Trata-se uma competência essencial para todos os cidadãos, para as crianças e jovens mas também para os adultos de todas as idades e para as várias categorias profissionais.

² Comunicação da Comissão COM(2007)833 ao Parlamento Europeu, ao Conselho, ao Comité Económico e Social Europeu e ao Comité das Regiões, “Uma abordagem europeia da literacia mediática no ambiente digital” (20 dezembro 2007) ao longo da vida (18 dezembro 2006)

Os meios digitais vieram alterar profundamente a relação com os media e os modos de consumo, oferecendo muitas oportunidades mas colocando também vários e novos desafios. É por isso fundamental aproveitar essas potencialidades e preparar os cidadãos para tirarem o máximo proveito dos meios e redes de comunicação, permitindo-lhes a aquisição de capacidades para compreender, selecionar e avaliar informação e os vários tipos de mensagens, mas habilitando-os também para criar, produzir e difundir conteúdos. Esta é uma qualificação crucial para a sociedade atual, ao nível do desenvolvimento pessoal dos indivíduos e da sua integração e participação na sociedade.

³ Resolução do Parlamento Europeu (2008/2129 (INI) sobre literacia mediática no mundo digital (16 dezembro 2008). (18 dezembro 2006)

O conjunto de atividades que reunimos nesta publicação, dirigido aos professores, pretende precisamente contribuir para esta preparação das gerações jovens, proporcionando-lhes modos distintos de trabalharem, de se relacionarem e de se divertirem com as plataformas e redes digitais. Porque, acreditamos, “possuir conhecimentos informáticos, por si só, não induz automaticamente uma maior literacia mediática”³.

Sara Pereira

CECS – Universidade do Minho

Coordenadora da equipa da Universidade do Minho do Projeto ‘Escolinhas Criativas’

Educando ‘com’ e ‘para’ os media na plataforma schooooools

As crianças e jovens atuais crescem rodeados de novos dispositivos digitais, pensam e processam informação de forma diferente das gerações anteriores, requerendo novas formas de aprendizagem mais interativas, participativas e individualizadas, que lhes facilitem a criação, colaboração e partilha de conhecimento com colegas, educadores e pais no seio das suas comunidades educativas.

A utilização de ambientes de aprendizagem simples e intuitivos, harmoniosamente combinando novas tecnologias e novas pedagogias, permite às crianças e jovens desenvolverem desde cedo, de forma controlada e segura, importantes capacidades de literacia digital, análise crítica, inovação e criatividade, sensibilizando-os para as questões da privacidade, segurança, ética e direitos de autor, associadas à utilização da internet e redes sociais. A plataforma schooooools foi desenvolvida precisamente para proporcionar um ambiente social de aprendizagem, facilitando a criação de espaços escolares na *Web* que fomentam e potenciam a criação colaborativa e partilha, a comunicação eletrónica, nas atividades de ensino/aprendizagem típicas no seio das comunidades educativas alvo.

No contexto do projeto “Escolinhas Criativas”, um projeto de investigação e desenvolvimento QREN SI I&DT, a plataforma schooooools foi estendida com novas funcionalidades e serviços que suportam a criação, colaboração e partilha de novos tipos de conteúdos digitais. Com estas novas funcionalidades, os utilizadores podem criar e explorar o potencial dos novos media digitais, de forma simples, segura e supervisionada, partilhando, aprendendo e ensinando “com” e “para” os novos media digitais. Para o efeito, este projeto recorre a atividades artísticas suportadas na mais recente tecnologia *Web* e nos media digitais: infografias, áudio, música, vídeo, animação, TV na *Web*, jogos, ambientes virtuais, etc.

No projeto participam diversas entidades do Sistema Tecnológico Científico Nacional, incluindo a Universidade do Porto (FEUP e FBAUP), o INESC TEC, o Instituto Superior de Engenharia do Porto e a Universidade do Minho. O projeto conta ainda com a colaboração do Colégio Paulo VI, Escolas do Ensino Básico do 1º e 2º ciclo e escolas artísticas com requisitos especiais em termos de áudio, vídeo, ou media digitais. O projeto conta ainda com a parceria da RTP e Microsoft que contribuem com a sua experiência tecnológica e profissional ímpar tanto na área dos conteúdos e arquivos audiovisuais como na área das tecnologias para o seu processamento, visualização e gestão.

Em concreto, as novas funcionalidades e ferramentas permitem aos alunos, pais e professores colaborarem para, em conjunto, recorrendo a novos media digitais, conseguirem realizar as seguintes atividades criativas: jornais online, exposições online de trabalhos, peças de vídeo, programas de TV pela *Web*, jogos interativos multijogador em ambientes 2D/3D, e gestão de arquivos digitais multimédia.

Ademar Aguiar

FEUP - Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto;
Coordenador Geral do Projeto 'Escolinhas Criativas'



Índice de atividades

ATIVIDADES I

(Para desenvolver essencialmente na plataforma schooooools)

- 11 Quem conta um conto, acrescenta um ponto
- 12 Jogar e aprender (a jogar)
- 13 O nosso museu
- 14 Um Jornal na escola
- 15 Descobrimdo a publicidade 1
- 16 Descobrimdo a publicidade 2
- 17 Blogue meu, blogue meu: haverá blogue mais criativo do que o meu?
- 18 O Meu livrinho!
- 19 O Meu animal de estimação!
- 20 Viver em rede - os usos das redes sociais

ATIVIDADES II

(Interação da plataforma schooooools com outras ferramentas da web)

- 21 Imagina e Cria uma história na rede escolinhas
- 22 (Des)Construindo a TV
- 23 Apanha-me se puderes!
- 24 Apadrinhar uma cidade!
- 25 Palavra puxa palavra
- 26 Descobrimdo a publicidade 3
- 27 Do filme à escrita
- 28 A tua terra guarda um tesouro: descobre-o!
- 29 Vídeo educativo sobre o sistema solar
- 30 Eu descobri! - *podcast* para o estudo dos descobrimentos portugueses

34 RECURSOS PARA APROFUNDAR



Quem conta um conto, acrescenta um ponto

Deixar uma criança dar asas à sua imaginação pode levar-nos a resultados surpreendentes. Se o fizermos com um grupo de crianças, o resultado será ainda mais rico. Nesta atividade sugere-se a utilização do editor colaborativo da plataforma schooooools, onde toda a turma vai escrever um conto.

Inicialmente a turma, com a ajuda do professor, deve escolher um tema sobre o qual quer escrever e decidir o título. De seguida é criado um documento no editor da plataforma schooooools onde todos os alunos, de forma ordeira, poderão acrescentar a sua parte do texto.

No final da atividade o resultado vai ser um conto estruturado e original, que tirou partido da trabalho coletivo duma turma.

Uma vez que cada aluno vai ser autor de uma parte do conto, e para que todos reconheçam o conto final como um trabalho de todos, sugere-se ainda a sua adaptação a uma peça de teatro, que será preparada e representada pelos seus autores.

Patrícia Ranito

Formação e apoio aos utilizadores - Plataforma schooooools

OBJETIVOS

Permitir a aproximação dos alunos às TIC;
Promover a escrita e o trabalho colaborativo;
Fomentar a liberdade de criação;
Desenvolver competências sociais e a relação com os seus pares..

RECURSOS

Plataforma schooooools

MEDIA

Computadores e internet

PÚBLICO-ALVO

1.º Ciclo, mas preferencialmente 3.º e 4.º anos

Jogar e aprender (a jogar)

Considerando que os jogos de computador geralmente captam a atenção das crianças, eles podem ser usados para exercitar algumas competências. Na plataforma estão disponíveis mais de uma dezena de jogos com conteúdo e dificuldade adequada a estas idades.

Esses jogos tanto podem ser utilizados para colmatar alguns momentos mortos, por exemplo quando algum aluno termina uma determinada atividade e aguarda por nova tarefa. Podem também constituir-se como uma atividade devidamente enquadrada com os objetivos da matéria em estudo. Existe um jogo relacionado com os pinguins, um recurso excelente para motivar para /rematar uma unidade de estudo sobre os ambientes glaciares.

Enquanto se joga, muitas competências podem ser desenvolvidas para além de uma matéria específica, como a destreza no computador. Para além disso, como existem instruções em inglês, aparece também um conjunto de vocábulos que vale a pena explorar.

Quando o professor decide explorar com intencionalidade um jogo, aspetos como a disciplina e autorregulação do tempo de jogo, a competição e o saber jogar em equipa, são dimensões que podem ser tidas em conta e que poderão ser especialmente úteis para as crianças fora do ambiente escolar, no seu dia-a-dia.

Luís Pereira

CECS – Universidade do Minho

OBJETIVOS

Motivar para as matérias em estudo;
Ganhar destreza e à-vontade com o computador;
Capacidade de autorregulação sobre o tempo de jogo;
Saber jogar em equipa e ser competitivo.

RECURSOS

Plataforma schooooools e jogos aí disponibilizados

MEDIA

Jogos; Internet

PÚBLICO-ALVO

1.º Ciclo

O nosso museu

Os museus são uma fonte de oportunidades muito rica para aprendermos mais sobre o mundo, o nosso meio envolvente, sobre os outros e mesmo sobre nós próprios. Encorajam também a exploração de novas ideias, despertando a criatividade e a co-criação de uma forma natural, ativa, divertida, promovendo a socialização, a descoberta e o espírito crítico.

Nesta atividade sugere-se a utilização das funcionalidades de criação de exposições da plataforma schoooooools para que toda a turma, ou um grupo de alunos, crie um museu virtual e uma exposição digital com peças várias por si selecionadas (objetos, desenhos, fotografias...), de interesse comum para o grupo de alunos, idealmente relacionado com o seu meio envolvente, tal como a sua cidade, o seu museu favorito, o seu artista favorito.

Inicialmente a turma, ou grupo de alunos, com a ajuda do professor, escolhe um tema sobre o qual quer desenvolver o museu e a exposição digital. Tanto o museu como a exposição devem ser descritas de forma sucinta com pequenos textos introdutórios.

De seguida, devem ser selecionadas as várias peças a expor, criando um documento para cada peça no editor da plataforma schoooooools, onde todos os alunos, de forma individual ou coletiva, poderão acrescentar os seus textos e imagens. As peças devem ser adicionadas uma a uma à exposição.

No final da atividade o resultado vai ser uma exposição digital, criada coletivamente, que poderá ser exibida nos espaço públicos da turma ou escola.

Ademar Aguiar

FEUP - Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto;
Coordenador geral do Projeto 'Escolinhas Criativas'

OBJETIVOS

Explorar as funcionalidades de criação e expressão das TIC;
Estimular a criação e partilha de conteúdos de natureza cultural.

RECURSOS

Plataforma schoooooools

MEDIA

Computadores e internet

PÚBLICO-ALVO

1.º Ciclo, mas preferencialmente 3.º e 4.º anos

Um jornal na escola

Nem sempre é fácil divulgar a todas as novidades que acontecem na escola, porque se trata duma comunidade grande e os meios de divulgação nem sempre são os mais eficientes.

Esta atividade centra-se na criação de um jornal escolar, feito do início até ao fim pelos alunos. Para isso, sugere-se a utilização da plataforma schoooooools e da sua funcionalidade 'Jornais'. Com esta funcionalidade, os diversos espaços de uma página dum jornal são distribuídos por vários alunos que vão escrever sobre as novidades da escola, em simultâneo. Quando todos terminarem, o resultado é uma página perfeitamente estruturada que pode ser impressa sem mais edição.

Em paralelo, os alunos podem divulgar virtualmente o seu jornal, via a plataforma schoooooools, para toda a comunidade escolar, incluindo encarregados de educação.

Patrícia Ranito

Formação e apoio aos utilizadores - Plataforma schoooooools

OBJETIVOS

Permitir a aproximação dos alunos às TIC;
Promover a escrita e o trabalho colaborativo;
Fomentar a liberdade de criação.

RECURSOS

Plataforma schoooooools; impressora e papel

MEDIA

Computadores e internet

PÚBLICO-ALVO

Qualquer nível de ensino que pretenda realizar o seu jornal escolar

Descobrendo a publicidade 1

Esta atividade pretende servir de base para o primeiro contacto dos alunos com o mundo da publicidade.

A atividade, que será conduzida pelo professor, tem início com a pesquisa, na internet, de anúncios publicitários, (que podem ser em forma de vídeo ou de imagem), em grupo ou individualmente. Através desta pesquisa, os alunos selecionam o seu anúncio preferido.

A publicidade escolhida pelo aluno/grupo é inserida na plataforma schooooools, acompanhada de um texto que explicita os motivos pelos quais foi considerada a favorita. Como apoio, o professor pode sugerir que os alunos falem das personagens do anúncio, das cores, dos sons (no caso de serem vídeos/ficheiros de áudio), da história, das características do anúncio que mais chamam a atenção do público, dos objetivos do anúncio, do público a que se dirige, entre outros.

No final, os alunos podem partilhar, ainda pela plataforma, os vários trabalhos e discutir os motivos pelos quais escolheram anúncios publicitários diferentes, identificando as características de um anúncio publicitário e os seus objetivos.

Clarisse Pessôa

Doutoranda em Ciências da Comunicação; CECS - Universidade do Minho

OBJETIVOS

Incentivar a pesquisa criteriosa pela internet;
Refletir sobre o poder persuasivo da publicidade;
Desconstruir as técnicas que estão na base da publicidade.

RECURSOS

Plataforma schooooools; Anúncios publicitários que encontrarem na internet

MEDIA

Internet; Publicidade

PÚBLICO-ALVO

4.º, 5.º e 6.º ano.

Descobrendo a publicidade 2

Esta atividade tem o intuito de aprofundar os conhecimentos sobre a publicidade, apelando para um raciocínio crítico sobre os recursos usados pelos profissionais da área.

O professor inicia a atividade mostrando um anúncio publicitário, sobre um determinado produto, para a turma. Num primeiro momento, os alunos devem tentar descobrir de que marca se trata. De seguida, inicia-se um debate sobre como os publicitários constroem as campanhas. Será importante indagar sobre as escolhas das narrativas, das personagens, das cores, das letras e sobre como os publicitários fazem para captar a atenção de pessoas com idades diferentes.

A atividade termina com a partilha de ideias para a criação de uma nova publicidade para o mesmo produto. Os alunos podem usar as ferramentas de desenho da plataforma schooooools para conceberem o anúncio final. O objetivo é que os alunos tenham também oportunidade de serem produtores de um anúncio, para melhor compreenderem os mecanismos de produção e de criação. Para isso, devem ter em consideração o tipo de produto/serviço, as suas características, o público-alvo e o meio de divulgação.

Clarisse Pessoa

Doutoranda em Ciências da Comunicação; CECS - Universidade do Minho

OBJETIVOS

Desconstruir, de modo crítico, um anúncio publicitário;
Refletir sobre os códigos usados pela publicidade;
Compreender a importância do público-alvo para a publicidade;
Criar e produzir um anúncio publicitário.

RECURSOS

Plataforma schooooools

MEDIA

Internet; Publicidade

PÚBLICO-ALVO

2.º Ciclo

Blogue meu, blogue meu: haverá blogue mais criativo do que o meu?

Esta atividade pretende fomentar o espírito de partilha de informação diária, através de um recurso seguro e controlado.

Antes do início da atividade, o professor explora com os alunos a noção e as características de um Blogue, abordando as vantagens, desvantagens e eventuais riscos. Pode, ainda, dar alguns exemplos de blogues conhecidos e pedir aos alunos que também deem exemplos.

Como ponto de partida para a atividade, os alunos podem pesquisar, na internet, blogues de uma determinada temática. Podem selecionar os que mais gostam e guardar os endereços das páginas para consulta futura, analisando as características dos blogues, o tipo de conteúdos e os objetivos.

O passo seguinte passa pela criação de um blogue através da ferramenta de produção de blogues da plataforma schooooools. Os alunos podem criá-lo individualmente, em grupo ou com toda a turma. Um blogue coletivo de turma pode ser interessante pela partilha que pode estimular entre o grupo. Podem usar esta ferramenta para partilhar atividades, notícias, opiniões, leituras, enfim, iniciativas que digam respeito à turma e à escola, tornando-se, assim, num meio privilegiado de expressão dos alunos e um excelente meio de comunicação com a escola, os pais e a comunidade em geral.

Clarisse Pessôa

Doutoranda em Ciências da Comunicação; CECS - Universidade do Minho

OBJETIVOS

Conhecer a blogosfera e as suas potencialidades;
Refletir sobre os benefícios e possíveis desvantagens deste tipo de ferramentas;
Fomentar a cidadania através da participação dos alunos.

RECURSOS

Plataforma schooooools

MEDIA

Internet; Blogues

PÚBLICO-ALVO

2.º Ciclo

O meu livrinho!

A leitura pode e deve ser algo bem divertido. Mas será que os alunos a encaram assim? Com o objetivo de mudar hábitos, desenvolver expectativas e mobilizar para a leitura, as ferramentas digitais, em especial a internet e as suas redes sociais, podem contribuir para implementar um projeto de leitura recreativa.

Para desenvolver este projeto de leitura recreativa, o professor deverá criar, com o consentimento dos encarregados de educação, uma conta numa rede social à escolha. Tendo em conta a variedade de sistemas disponibilizados na internet, recomenda-se a escolha de uma plataforma segura e fechada a uma comunidade específica. Neste caso em particular foi escolhida a plataforma schooooools.

Tal como em todo o tipo de atividades relacionadas com a leitura recreativa, cada aluno deverá seguir as suas preferências e escolher um livro. Após a escolha, segue-se a leitura e exploração da obra. Como nem todos os alunos conseguem ler autonomamente, a exploração poderá ser feita com a colaboração dos encarregados de educação ou familiares. Concluída a leitura e a exploração, os alunos deverão entrar na plataforma schooooools e “fazer um trabalho” com o título da obra, o autor, a editora e um desenho alusivo ao livro em questão. De seguida, será partilhado com os elementos da turma e da comunidade adjacente à plataforma.

Uma vez que esta atividade pode ser aplicada a diferentes níveis de ensino, o desenho poderá ser substituído por um resumo, uma imagem ou mesmo uma fotografia que se enquadre com o tema em questão.

A dinamização destas atividades, além de promover a leitura, proporcionar experiências de sucesso e fomentar a partilha na comunidade/turma, ainda fornece aos professores informações sobre os gostos e preferências de cada aluno, permitindo o incentivo e a adequação de sugestões.

Sérgio Mateus

Mestre em Ciências da Educação; Agrupamento da Senhora da Hora, Matosinhos

OBJETIVOS

- Mobilizar para a leitura;
- Estimular a criatividade dos alunos;
- Promover experiências de sucesso;
- Conhecer a diversidade de temas de leitura.

RECURSOS

Plataforma schooooools; livros de biblioteca pessoal, pública ou escolar

MEDIA

Livros; computador e internet

PÚBLICO-ALVO

Desde o 1.º ciclo

O meu animal de estimação!

Qual é a criança que nunca sonhou ter um animal de estimação? Certamente serão poucas as que nunca quiseram ter um bichinho para tratar. Os seres vivos, os animais e as plantas, são temas que além de fazerem parte do imaginário de todas as crianças, são ainda parte dos conteúdos programáticos.

Recorrendo à plataforma schooooools, a partilha de informações sobre os animais de estimação, além de permitir conhecer as características de diferentes animais, permite aos professores utilizarem o tema para desenvolver e melhorar a escrita dos seus alunos. A atividade consiste em desafiar os alunos para escreverem, periodicamente, um texto sobre uma aventura com o seu animal de estimação. As variantes podem ser muitas, consoante o grupo e o escalão etário. Escrever o nome do animal, descrever as suas características, relatar um momento importante ou mesmo criar uma história onde sejam os protagonistas, pode ser um processo muito divertido e motivador.

Esta atividade pode e deve ser ainda complementada com a introdução de imagens, desenhos ou mesmo vídeos onde apareçam os alunos e os animais, o que certamente dará outro encanto ao processo de aquisição/desenvolvimento da escrita.

Sérgio Mateus

Mestre em Ciências da Educação; Agrupamento da Senhora da Hora, Matosinhos

OBJETIVOS

Desenvolver a expressão escrita;
Dar a conhecer diversidade de seres vivos;
Utilizar as TIC para aprofundar a partilhar gostos e preferências.

RECURSOS

Plataforma schooooools

MEDIA

Computador e internet

PÚBLICO-ALVO

Desde o 1.º ciclo

Viver em rede – os usos das redes sociais

Os alunos começam por fazer uma pesquisa sobre os usos das redes sociais na sociedade portuguesa, procurando descobrir quem são as pessoas que usam e as que não usam as redes sociais – género, idade, profissão, área geográfica, etc – e quais são as redes mais utilizadas. A partir destes dados, podem discutir sobre o uso que as crianças da turma, e as suas famílias, fazem das redes sociais. Se houver possibilidade, pode-se também observar dados de outros países e compará-los com os recolhidos para Portugal. Partilhar estes dados com a comunidade educativa através da plataforma schoooools.

Numa segunda fase, o professor promove trabalhos em grupo com o objetivo de levar os alunos a identificarem os motivos dos usos das redes sociais, as potencialidades que oferecem, as vantagens que têm para as pessoas e possíveis riscos. O professor pode recorrer a casos públicos, passados ou em discussão no momento, relacionados com os bons ou os maus usos das redes, para promover a discussão em torno daqueles tópicos. Os grupos apresentam os resultados dos trabalhos à turma e, em conjunto, formulam um guia com sugestões para um uso seguro das redes sociais. Publicar o guia na plataforma schoooools depois de o terem ilustrado com a ferramenta de desenho da plataforma.

Para complementar esta tarefa, o professor disponibiliza aos alunos a ‘Declaração de Direitos e Responsabilidades’ de uma rede social, por exemplo, do Facebook (disponível em <https://www.facebook.com/legal/terms>), e propõe aos alunos que analisem alguns artigos, neste caso, podem analisar o artigo 2 ‘Partilhar conteúdo e informação’ e o artigo 3 ‘Segurança’. As responsabilidades e os compromissos dos utilizadores nos usos das redes sociais; os cuidados a ter na publicação e partilha de informação; as formas de preservar a privacidade; os modos de garantir um uso seguro, são alguns dos tópicos que podem ser analisados e discutidos com a orientação do professor.

Estes tópicos de análise podem também ser aplicados à plataforma schoooools, levando ainda os alunos a refletir sobre as mais-valias, para as crianças, de espaços web fechados, como é o caso da schoooools.

Sara Pereira

CECS – Universidade do Minho

OBJETIVOS

Promover a reflexão sobre o papel das redes sociais na vida das pessoas em geral e das crianças em particular;

Analisar o valor das plataformas e das redes digitais, as suas vantagens, potencialidades e riscos;- Contribuir para um uso seguro e crítico das redes sociais.

RECURSOS

Redes Sociais; Plataforma schoooools

MEDIA

Internet e Redes Sociais

PÚBLICO-ALVO

1.º Ciclo, preferencialmente 3.º e 4.º anos, e 2º ciclo

Imagina e cria uma história na plataforma schoooools

A atividade proposta poderá envolver todos os membros da plataforma schoooools alunos, pais, professores e educadores.

O desafio constará da criação de uma narrativa colaborativa, na aplicação **Storybird**, a partir da galeria de ilustrações aí disponíveis. Cada turma inicia um pequeno texto, arrastando e soltando as imagens da aplicação, que deverá ter continuidade com outros utilizadores de outras turmas ou mesmo de outras escolas. O desafio também poderá ser alargado e articulado com os encarregados de educação para que criem uma história em família.

No final, o resultado, em forma de **livro digital**, deverá ser partilhado num espaço a destacar na plataforma schoooools eventualmente uma biblioteca digital.

Quanto à periodicidade e outras regras de funcionamento, devem ser definidas antecipadamente pelo coordenador do projeto de acordo com a faixa etária.

Ainda como sugestão final, o projeto poderia culminar com a leitura da história em videoconferência, através do **Skype**. Dada a versatilidade da plataforma, cada membro poderá interagir, adicionar amigos, trocar dúvidas e impressões sobre o desenrolar do projeto via **e-mail interno** ou **chat**.

Além da vertente fortemente colaborativa, lúdica e criativa desta ferramenta, é de salientar o facto de permitir que o aluno se concentre mais no processo de escrita e menos na atividade ilustrativa.

Quanto aos aspetos mais técnicos, o professor terá de efetuar previamente o seu registo e atribuir contas aos seus alunos, sem ser necessário criar contas individuais de e-mail.

Ádila Faria

Doutoranda em Estudos da Criança – Tecnologias de Informação e Comunicação; IE - Universidade do Minho; J.I. de Rio Covo Santa Eulália, Agrupamento de Escolas Vale D'Este

OBJETIVOS

Criar uma narrativa articulada com coerência a partir de imagens selecionadas da galeria; Desenvolver atitudes e contextos favoráveis à emergência da leitura e da escrita; Fomentar a produção de textos individuais e colaborativos em ambiente virtual.

RECURSOS

Plataforma schoooools (permitirá a criação de uma biblioteca digital); Storybird (ferramenta gratuita que possibilita incorporar o resultado do trabalho na rede, a leitura no ecrã e até a sua impressão); Skype, e-mail interno e chat.

MEDIA

Computadores e internet

PÚBLICO-ALVO

Pré-Escolar e 1.º Ciclo

(Des)Construindo a TV

Baseando-se nas práticas televisivas dos alunos, o professor escolhe um desenho animado que seja da preferência das crianças da turma. Numa das aulas, exhibe um episódio para que todos os alunos tenham oportunidade de ver.

De seguida, os alunos são convidados a contar histórias de outros episódios; a descrever as personagens, identificando os heróis e os anti-heróis; a falar sobre os motivos pelos quais gostam mais de umas personagens do que de outras; a conversar sobre o que gostariam de ver mais no desenho animado, entre outros assuntos.

A partir daqui, os alunos podem usar a plataforma schooooools para fazer desenhos sobre o desenho animado, podendo também ilustrar ideias que tenham para a construção de um novo episódio. Os alunos podem também ser incentivados a criar uma banda desenhada utilizando ferramentas gratuitas disponíveis na internet (por exemplo, o Toondoo).

Outra possibilidade será recorrer às ferramentas de produção de vídeo da plataforma schooooools para criar e produzir o episódio do desenho animado.

Clarisse Pessoa

Doutoranda em Ciências da Comunicação; CECS - Universidade do Minho

OBJETIVOS

Desconstruir as narrativas televisivas de desenhos animados;
Debater sobre as representações que as crianças retiram do desenho animado para o seu quotidiano;
Promover capacidades de produção mediática.

RECURSOS

Plataforma schooooools; Toondoo; TV

MEDIA

Televisão; Internet

PÚBLICO-ALVO

1.º e 2.º Ciclos

Apanha-me se puderes!

Cada vez mais os nossos alunos são sedentários e passam o tempo dentro de quatro paredes, sem contactar com a natureza ou a cultura do meio envolvente. E o que podemos nós fazer para modificar estes hábitos? A exploração do meio ambiente, associada à aprendizagem, poderá ser uma forma de impulsionar os alunos e as suas famílias para a prática do desporto. Dar-lhes um objetivo e, ao mesmo tempo motivá-los com um desafio, poderá contribuir positivamente para criar novas rotinas enquanto desenvolvem novos saberes.

Com o grande desenvolvimento das telecomunicações móveis, e a diminuição dos custos destes equipamentos, são cada vez mais os alunos e encarregados de educação que têm em seu poder, telemóveis de última geração, munidos com GPS. A possibilidade de fornecer coordenadas geográficas com interesse relevante para a prática pedagógica, e para a consolidação de conteúdos programáticos, pode e deve ser considerada uma mais-valia no contexto escolar. Indicar um monumento, divulgar uma iniciativa ou promover a exploração “in loco”, pode ser muito mais útil do que horas de trabalho ou estudo.

Existe já há alguns anos um jogo na internet chamado Geocaching, que promove caças ao tesouro à escala mundial. Seguindo as coordenadas GPS, uma descrição informativa e uma pista, os utilizadores têm como objetivo encontrar um recipiente escondido (geocaches), onde terão que registar a sua passagem.

Após um registo gratuito, o professor terá que, seguindo as regras do jogo, esconder as geocaches e registá-las online. Uma vez colocadas, cabe aos alunos descobri-las e assim contribuir ativamente para a sua aprendizagem.

Por fim, os alunos devem ser incentivados a partilhar a sua experiência através da plataforma schooooools, criando textos e fotografias que relatem a aventura, sem nunca revelarem o local da geocache.

Com estas atividades, além de contribuirmos para a exploração da natureza e do meio sociocultural dos alunos, ainda conseguimos promover o espírito de grupo e estreitar laços familiares.

Sérgio Mateus

Mestre em Ciências da Educação; Agrupamento da Senhora da Hora, Matosinhos

OBJETIVOS

Promover hábitos de vida saudáveis;
Valorizar o património sociocultural;
Consolidar conteúdos programáticos.

RECURSOS

Plataforma schooooools; GPS

MEDIA

Telemóvel, GPS, computador e internet

PÚBLICO-ALVO

Desde o 1.º ciclo

Apadrinhar uma cidade!

Viajar pelo mundo, pelo país ou simplesmente conhecer melhor a nossa localidade. Este pode ser o mote para darmos a conhecer à turma novos locais, novas gentes e novas tradições. Pela tenra idade, por dificuldades económicas ou simplesmente por falta de vontade, muitos dos nossos alunos não conhecem mais do que a sua rua ou o seu bairro. A utilização de atividades de promoção da cultura geral associada à geografia nacional ou internacional é sempre bem recebida pelos alunos em geral. Esta atividade recorre simplesmente à pesquisa e divulgação de uma cidade.

Semanalmente, um aluno da turma é convidado a apadrinhar uma cidade, que terá que dar a conhecer ao resto da turma. Através dos recursos disponibilizados na plataforma schooooools, o “padrinho” deverá fornecer diversas informações aos colegas, que poderão interagir, colocando questões ou aperfeiçoando a informação disponibilizada. No final da semana, é feita a impressão da informação mais relevante que será anexada ao “livro das cidades”, resultante de todas as pesquisas efetuadas.

Esta atividade, poderá ser alargada às capitais ou países do mundo, consoante o nível e os conhecimentos da turma em questão.

Sérgio Mateus

Mestre em Ciências da Educação; Agrupamento da Senhora da Hora, Matosinhos

OBJETIVOS

Conhecer o espaço geográfico envolvente;
Conhecer tradições e culturas diferentes.

RECURSOS

Plataforma schooooools; Internet; Enciclopédias; biblioteca

MEDIA

Computador e internet

PÚBLICO-ALVO

Desde o 1.º ciclo

Palavra puxa palavra

Criar previamente na plataforma schooooools o blogue da turma. Os alunos pesquisam na **Wikipédia** a definição de “conto” e escrevem o maior número possível de personagens de histórias que conheçam com a ferramenta **Answergarden**. Seguidamente, votam na personagem preferida, clicando no respetivo nome, para encontrar as personagens mais votadas (trabalho colaborativo).

a) Na plataforma cada aluno cria o seu **ePortefólio** da atividade usando a ferramenta **BD**. Com a ferramenta **Texto** apresenta a personagem preferida, justificando a escolha. Procura na Internet um vídeo ou uma imagem relativos à personagem ou faz um desenho (expressão escrita e plástica). Apresenta brevemente o trabalho à turma (expressão oral).

b) Os alunos procuram na Internet os contos das três personagens mais votadas. Com os textos de cada uma das histórias criam nuvens de palavras, usando o **Wordle** ou o **Tagxedo**, de cada um dos contos.

c) Partindo destas nuvens de palavras os alunos fazem o levantamento das três palavras mais destacadas e discutem no **Chat** o porquê de aparecerem mais vezes (expressão oral).

d) Identificam a classe a que pertencem. Cada aluno escolhe uma palavra e escreve no seu **ePortefólio** a palavra numa frase (expressão escrita e funcionamento da língua).

e) Copiar as frases dos alunos e criar com elas uma nuvem de palavras. Partindo da nuvem criada com as frases dos alunos, criar um conto coletivo usando as palavras mais destacadas (expressão escrita colaborativa). Para realizar esta atividade abre-se um documento novo (**BD**) na plataforma e escolhe-se um aluno para ir escrevendo as sugestões dos colegas. Procurar que todos os alunos intervenham.

f) Depois do conto criado e corrigido cada aluno pode fazer um desenho de uma parte do conto e transformá-lo em elivro no **Calaméo**. Os alunos apresentam à turma os seus e Portefólios (expressão oral) que podem ser reunidos e publicados como elivro.

Adelina Moura

Escola Secundária Carlos Amarante; Universidade Portucalense; Doutoramento em Tecnologia Educativa

OBJETIVOS

Desenvolver competências de escrita individual e colaborativa;
Estimular a curiosidade e o gosto pela tradição oral;
Expressar opiniões e pontos de vista.

RECURSOS

Plataforma schooooools (BD, texto, desenho, carregar imagem, vídeo); Answergarden; Wordle; Calaméo

MEDIA

Computador e internet

PÚBLICO-ALVO

Desde o 1.º ciclo

Descobrendo a publicidade 3

Esta atividade tem como objetivo fomentar o desenvolvimento de capacidades de produção midiática em ambiente escolar.

O professor dá mote à atividade, trazendo para a sala de aula um produto à sua escolha, desde que seja conhecido pelos alunos. Estes deverão assumir o papel de publicitários e discutir entre eles qual será a melhor estratégia de promoção do produto. Como comunicar, para que públicos, usando que meios de comunicação, escolhendo que narrativas e etc.

De seguida, devem dividir-se em grupos e assumir os vários papéis dos colaboradores de uma agência de publicidade. O diretor artístico, o escritor criativo, o de-senhador e o vendedor, devem estar entre eles. Será necessário também um grupo para representar a empresa criadora do produto.

Depois das várias partes do anúncio estarem criadas pelos respetivos responsáveis, os alunos juntam essas partes, criando o anúncio publicitário (seja em formato vídeo, sonoro ou em papel). Posteriormente, mostram ao diretor artístico, para que este aprove, e depois ao vendedor, que deve conseguir vender a ideia aos donos da empresa criadora do produto.

O resultado, vídeos ou imagens, podem ser partilhados através da plataforma, para que fique igualmente acessível para consulta dos encarregados de educação.

Clarisse Pessôa

Doutoranda em Ciências da Comunicação; CECS - Universidade do Minho

OBJETIVOS

Conhecer a complexidade da produção publicitária;
Mostrar e refletir sobre o aspeto comercial da comunicação..

RECURSOS

Plataforma schooooools; câmara de vídeo (apenas se necessário)

MEDIA

Internet; Publicidade

PÚBLICO-ALVO

2.º Ciclo

Do filme à escrita

Tendo presente os pressupostos teóricos e de natureza procedimental do novo Programa de Português (2009), o foco desta atividade está na expressão escrita. Apresentam-se, em seguida, as várias etapas a percorrer.

Em primeiro lugar, o professor seleciona e projeta um filme curto (até 3 minutos), se possível de acordo com o projeto curricular de turma ou passível de ser articulado com outras matérias curriculares. Podem seguir-se dois caminhos: os alunos relatam o mais fielmente possível a mensagem veiculada ou pode ser solicitado um exercício de teor mais reflexivo. O filme deve ser repetido as vezes que se considerar necessárias. Depois, o professor inicia um *brainstorming*, recolhendo e projetando os aspetos principais em tempo real, transformados em nuvem através do **Wordle**; daqui, os alunos iniciam a sua planificação textual que pode ser realizada através do **Bubbl.us** ou mesmo em suporte de papel. O passo a seguir é a textualização – a organização das frases, dos períodos e parágrafos que deve ser realizado através de um processador de texto. Os alunos devem já dominar algumas técnicas, como uso de dicionário, o reconhecimento de marcas indicadoras de incorreção ao erro, entre outras.

Desenvolver a competência da escrita implica que os alunos convivam com situações diversificadas, no sentido de compreenderem as várias funcionalidades da escrita. Nessa medida, depois de cumpridas todas as etapas de produção textual, sem esquecer que poderia ser feita a pares, os alunos partilham o resultado do seu trabalho na plataforma schooooools.

Esta atividade disponível online ganha uma outra dimensão e permitirá outras tarefas que não seriam possíveis sem o recuso à plataforma. Como a realização das tarefas de escrita não são lineares, o processo de revisão pode ser agora aprofundado pelo confronto de opiniões com os pares. Então, desencadear-se-iam novas tarefas a realizar em contexto de sala ou a distância, cuja incidência estivesse na revisão e melhoramento do texto, no sentido de sublinhar a importância deste momento no processo de escrita.

A relevância deste último passo é determinante e só possível porque o texto se encontra acessível e revistável na plataforma. O desenvolvimento de uma consciência linguística mais crítica e mais criativa pode ser incrementada pelo confronto sistemático dos textos.

Paulo M. Faria

Doutorando em Ciências da Educação - Tecnologias da Informação e Comunicação; IE -Universidade do Minho

OBJETIVOS

Desenvolver competências de escrita: planificação de textos, textualização, revisão, texto narrativo e descritivo; componentes da narrativa; texto conversacional (verbos introdutórios do relato no discursos, marcas gráficas...);
Incrementar o gosto pela escrita;
Despertar o sentido crítico e criativo pelo confronto das produções.

RECURSOS

Youtube/Doodle (para aceder a pequenos filmes); Plataforma Schooooools (construção de uma base de filmes e imagens e respetivos textos); Wordle (nuvem de palavras); Bubbl.us (mapas de conceitos)

MEDIA

Internet; Telemóvel

PÚBLICO-ALVO

A partir 3.º e 4.º anos

A tua terra guarda um tesouro: descobre-o!

No âmbito do estudo do texto literário e não literário, esta atividade focaliza o desempenho dos alunos na construção de discursos orais e escritos. A partir do seu contexto natural e patrimonial, os alunos fotografavam os objetos que considerassem representativos e partilhavam o seu trabalho na plataforma schooooools. Porém, antes da publicação, o professor deveria propor um conjunto de tarefas, conforme pretendesse trabalhar o texto literário ou não literário. Sugere-se alguns passos a ter em conta:

1. Fotografa uma árvore, uma flor, uma pedra, uma estátua, uma ruína ou um monumento;
2. Escreve um pequeno texto (literário ou não literário) acerca da fotografia que tiraste;
3. Apresenta oralmente e/ou expõe em suporte de papel o trabalho à turma;
4. Publica na plataforma schooooools;
5. Em alternativa, grava no podcast (**Podomatic**) e partilha o ficheiro áudio na plataforma.

Finalmente, os alunos seriam incentivados a interagir sobre os trabalhos publicados. Teria interesse reunir, segundo a temática ou outro critério a definir, os trabalhos num e-book. Para isso, poderiam utilizar o **Booktype** para a sua construção colaborativa.

Uma nota final: só seriam admitidos imagens e textos originais.

Paulo M. Faria

Doutorando em Ciências da Educação - Tecnologias da Informação e Comunicação; IE -Universidade do Minho

OBJETIVOS

Selecionar, organizar informação através de temas ou outros critérios;
Despertar o sentido crítico e criativo pelo confronto das produções;
Promover a aquisição e desenvolvimento de expressões multiliterácitas e multimodais;
Desenvolver competências Estudo do Meio / História / Expressões e de Língua Portuguesa:
planificação de textos; texto instrucional; descrição: plano geral e pormenores.

RECURSOS

Plataforma schooooools; Booktype; Podomatic

MEDIA

Internet

PÚBLICO-ALVO

A partir 3.º e 4.º anos

Vídeo educativo sobre o sistema solar

Com os meus alunos, propus fazer uma pequena investigação de forma a cimentar o conteúdo “os astros” que faz parte do programa do 3º ano. Assim sendo, os alunos foram divididos em 3 grupos e por todos esses grupos foram distribuídas algumas questões. Essas perguntas serviriam de mote para a investigação. Desta forma, em vez de obrigar os alunos a pesquisar conceitos que podem ser muito abstratos, estes teriam de pesquisar as respostas a questões relacionadas com o objeto de estudo. Além disso, as questões estavam feitas e orientadas para, no final, as respostas produzirem um texto coerente e lógico sobre esse assunto. Os alunos também foram limitados a vários livros de estudo do meio e enciclopédias infantis como fonte de pesquisa para não se dispersarem e terem todos acesso a conhecimento validado e numa linguagem acessível. Após a pesquisa, o docente reviu as respostas e fez as sugestões de correção (nomeadamente ao nível da língua portuguesa). Os textos corrigidos foram então compilados no computador dos alunos através do processador de texto.

De seguida os alunos procederam à pesquisa na internet de imagens e de vídeos para ilustrar a apresentação do trabalho. Novamente aqui, para evitar dispersões e manter o rigor científico, apenas foram autorizados dois sítios para investigar: www.nasa.gov e pt.wikipedia.org.

As imagens recolhidas, bem como os textos produzidos, foram enviados por correio electrónico para o docente.

Após uma revisão final dos textos apresentados pelos alunos, procedeu-se à gravação do vídeo. Cada grupo dividiu entre si a explicação e todos gravaram uma parte do vídeo. Alguns alunos optaram por memorizar o seu texto, outros leram a partir do suporte digital criado por eles.

Após as gravações, o docente procedeu à edição do vídeo, juntando os elementos (imagens e vídeos) que as crianças encontraram.

Depois de editado o vídeo, foi enviado para um servidor na internet (youtube.com) onde pode ser acedido mais facilmente.

Na plataforma schoooooools, tornou-se agora mais fácil partilhar esse vídeo com a turma. Cada aluno pode consultar o resultado do seu trabalho de investigação e comentar os resultados dos colegas.

Pedro Dias

Especialista em TIC e Educação; Agrupamento de escolas de Gondifelos (VN Famalicão)

OBJETIVOS

- Aprender noções básicas de astronomia;
- Reconhecer os astros que compõem o sistema solar e identificar as características dos planetas do sistema solar;
- Resumir e organizar informação recolhida;
- Ganhar competências na utilização do processamento de texto e no uso do correio eletrónico.

RECURSOS

Plataforma schoooooools; Vídeo (<http://youtu.be/2XW3TADkUYs>); E-mail; www.NASA.gov; Wikipédia

MEDIA

Internet; Vídeo

PÚBLICO-ALVO

3.º e 4.º anos

Eu descobri! – podcast para o estudo dos descobrimentos portugueses

Para realizar esta atividade, o professor pode começar por escolher a temática que pretende trabalhar com os alunos da turma a fim de atribuir a cada aluno/grupo um subtema sobre a temática em estudo. Neste caso, numa aula de História na temática dos Descobrimientos Portugueses, o professor pode atribuir a cada aluno um subtema concreto (por exemplo, a tomada de Ceuta; motivações para a expansão marítima...) com uma tarefa simples que implique pesquisa, análise e tratamento de informação. Os alunos com recurso ao editor colaborativo da plataforma schoooooools escrevem sobre a temática que coube ao seu grupo, permitindo ao professor o acompanhamento da atividade. Este editor colaborativo permite também que os alunos ilustrem o tema trabalhado com um desenho.

Após a realização dessa tarefa e treino em voz alta do trabalho criado (texto escrito colaborativamente), o professor convida os alunos a gravarem esse episódio (com recurso ao **audacity - offline**; ou ao **podomatic.com - online**). Depois de fazerem a gravação – a cada grupo corresponde um episódio – os alunos podem, através do editor colaborativo da plataforma schoooooools, fazer o **upload** do ficheiro áudio criado, bem como realizar um desenho ilustrativo da temática abordada, partilhando o resultado da sua aprendizagem com a comunidade ao afixá-los na seção Trabalhos nesta plataforma.

A fim de envolver outros alunos no trabalho realizado por cada grupo, o professor, ou mesmo os autores do episódio, podem formular uma questão ou propor um desafio específico: criar uma biografia, um poema, a letra de uma canção, narrativas. O desafio à participação dos colegas será feito através da aplicação Mensagens. Desta forma, todos os alunos têm de ouvir os trabalhos dos colegas para estarem em condições de responder ao solicitado, ao mesmo tempo que se envolvem na produção do conhecimento, ao cooperarem nas atividades propostas.

Sónia Cruz

Faculdade de Ciências Sociais - UCP (Braga); Doutoramento em Tecnologia Educativa

OBJECTIVOS

Desenvolver competências de planeamento, pesquisa de diferentes fontes de informação; seleção da informação mais relevante; resumo e organização lógica das ideias e produção de textos para transformar a informação em conhecimento mobilizável;
Fomentar a realização de atividades de forma autónoma, responsável, colaborativa e criativa, estimulando a utilização de diferentes linguagens tecnológicas para se expressar e envolver a comunidade.

RECURSOS

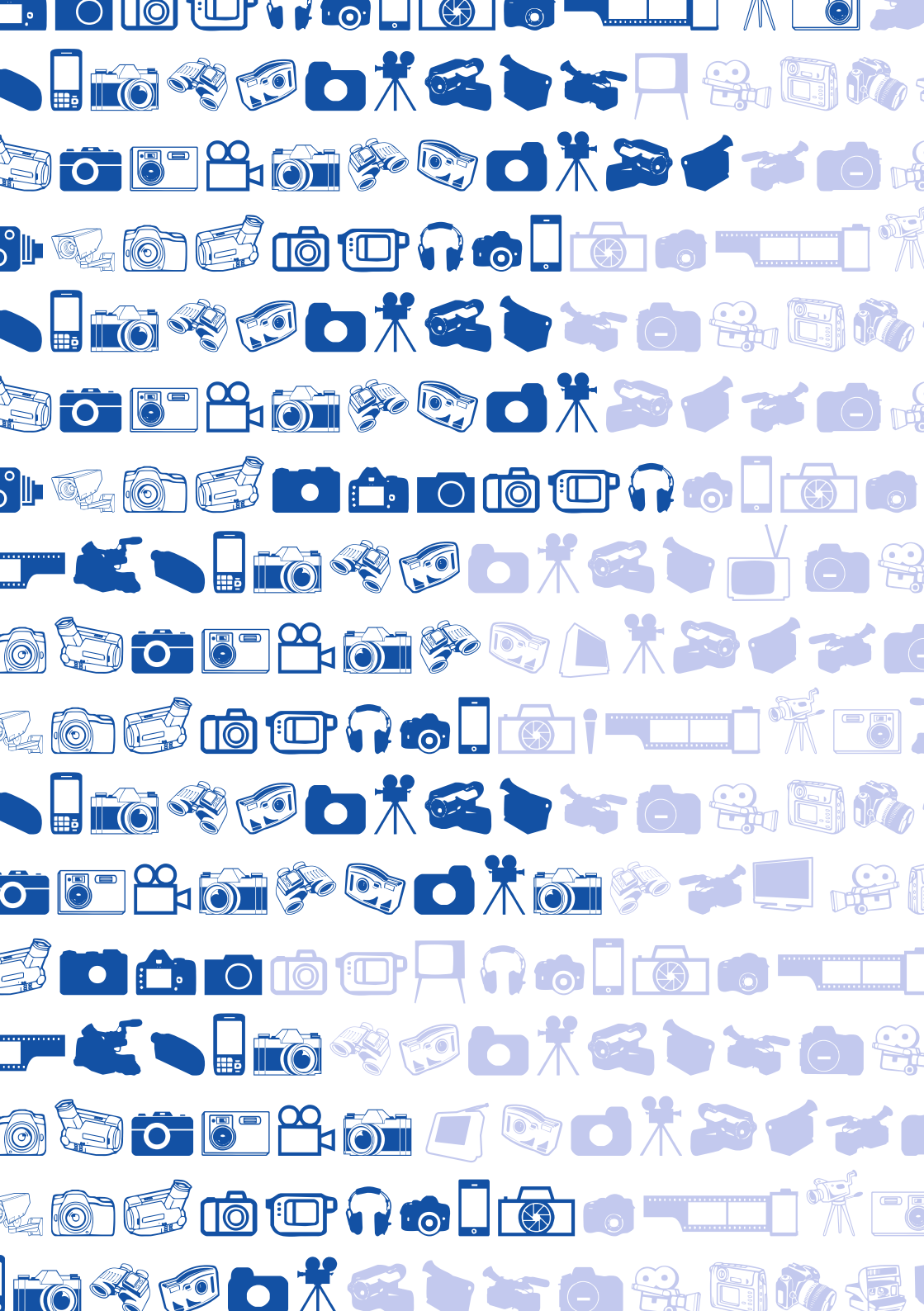
Plataforma schoooooools e aplicações aí disponibilizados; Audacity (software)/Podomatic

MEDIA

Computador (com microfone); Internet

PÚBLICO-ALVO

2.º Ciclo (5.º ano)



RECURSOS PARA APROFUNDAR

SUGESTÕES DE LETURAS A PARTIR DE PROJETOS DE INVESTIGAÇÃO

Conhecer a realidade para agir

Neste ponto, são elencados projetos de investigação com alguma projeção no nosso país, tendo beneficiado de financiamento de diversas instituições, nacionais e europeias. É no âmbito destes estudos que se tem produzido evidência e resultados sobre questões relacionadas com a literacia digital. O levantamento destes projetos permite ter uma perspetiva do que tem sido feito nos últimos 10-15 anos, ao mesmo tempo que faculta instrumentos para aprofundar conceitos, práticas e conhecimento empírico da realidade. Por esses motivos, aqui ficam elencados com uma breve caracterização (cf. Pinto *et al.*, 2011).

Educaunet: Financiado pela Comissão Europeia (Safer Internet), com início em 2001, teve como parceiro nacional a Universidade do Algarve. Vítor Reia era o coordenador e, neste âmbito, foram produzidos materiais e reflexões relevantes (www.educaunet.org).

Glocal Youth: À semelhança do anterior, foi também na mesma Universidade do Algarve, como entidade parceira, e com apoio da Comissão Europeia (eLearning), que se iniciou em 2005. O *website* (www.glocalyouth.net) disponibiliza recursos produzidos no âmbito deste projeto.

Mediapro: Tendo exatamente os mesmo protagonistas dos dois anteriores, este projeto, que foi apoiado no âmbito do Safer Internet Action Plan (Comissão Europeia), teve também início em 2005. Aconselha-se a leitura do relatório produzido neste contexto: “*The Appropriation of New Media by Youth*” (www.mediapro.org).

Eu Kids Online: A Comissão Europeia, através do Safer Internet Programme, apoia desde 2006 este projeto europeu que tem, em Portugal, a Universidade Nova de Lisboa como parceiro, estando na sua coordenação local Cristina Ponte. Apresentações e publicações com a divulgação e análise dos resultados estão acessíveis no endereço: www.fcsh.unl.pt/eukidsonline.

Projeto eLit.pt: a Literacia Informacional no Espaço Europeu do E. Superior: Para aceder a dados deste estudo iniciado em 2007, coordenado por Armando Malheiro da Silva, da Universidade do Porto (financiado pela FCT), sugere-se a consulta da comunicação “*A Literacia Informacional no Espaço Europeu do Ensino Superior: Estudo das competências de informação em Portugal*”.

Euromeduc: A criação de uma rede de investigadores, que teve início em 2007, foi financiada pela Comissão Europeia (Life Learning Programme). No nosso país, o processo foi liderado pela Universidade do Algarve. Os resultados dos encontros realizados encontram-se no *website* seguinte: www.euromeduc.eu.

Crianças e Internet: usos e representações, a família e a escola: Executado cientificamente no Instituto de Ciências Sociais da Universidade de Lisboa e financiado pela Fundação Calouste Gulbenkian, é no âmbito deste projeto que é publicado o estudo “*Crianças e Internet: usos e representações. A família e a escola*” (2008, FCG).

Study on Assessment Criteria for Media Literacy Levels in Europe: A colaboração sobre a realidade portuguesa deste estudo, patrocinado pela Comissão Europeia, em 2009, coube ao Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade da Universidade do Minho. Este relatório, juntamente com outros textos, está acessível em http://ec.europa.eu/culture/media/media-literacy/studies_en.htm. Anteriormente, em 2007, a mesma colaboração tinha sido prestada para o relatório **Study on the current trends and approaches to media literacy in Europe** (também disponível no endereço referido).

Educação para os Media em Portugal: experiências, atores e contextos: trata-se de um estudo desenvolvido por uma equipa da Universidade do Minho, com financiamento da Entidade Reguladora para a Comunicação Social, cujo resultado foi apresentado através da publicação do livro “*Educação para os Media em Portugal: Experiências, actores e contextos*” (2011, ERC). Disponível em: www.erc.pt/pt/estudos-e-publicacoes/publicacoes.

Media Education in Booklets: Learning, Knowing and Acting: premiado pela Evens Foundation (Bélgica) com o ‘Evens Prize for Intercultural Education 2009: Media Education’, consistiu na criação de um conjunto de booklets (brochuras) destinados às famílias e aos educadores que incidiam sobre temáticas como televisão, videojogos e redes sociais. Os outputs deste projeto, da responsabilidade de uma equipa da Universidade do Minho, estão disponíveis neste endereço: www.lasics.uminho.pt/edumedia.

Escolinhas Criativas: Liderado por uma spin-off da U. Porto, com vários parceiros, o projeto financiado pelo QREN teve início em 2010. A sua face mais visível é a plataforma que criou, mas tem patrocinado também o desenvolvimento de investigação na área da literacia digital (<http://schoooooools.com>)

Navegando com o ‘Magalhães’: estudo sobre o impacto dos media digitais nas crianças: iniciado em 2010, na Universidade do Minho, e financiado pela FCT, este projeto disponibiliza no seu endereço os principais resultados da investigação que se centra na medida governamental e.escolinha, através da qual se levou o computador Magalhães para as escolas do 1º Ciclo: www.lasics.uminho.pt/navmag.

Inclusão e Participação Digital: Comparação das trajetórias de uso dos media digitais por diferentes grupos sociais em Portugal e nos UE: como resultado da colaboração entre as universidades portuguesa, UNL e U. Porto, com a UT Austin, que contou com o financiamento da FCT, a partir de 2010, foram produzidos diversos textos, que podem ser consultados no website do projeto. A saber, http://digital_inclusion.up.pt.

Existem ainda outros estudos, produzidos por exemplo no âmbito de teses de doutoramento ou de mestrado em instituições nacionais de ensino superior, ainda que sem ligação a projetos desta natureza. Muitos desses trabalhos poderão ser encontrados nos repositórios das universidades, ou publicados em atas de congressos, ou ainda sob a forma de artigos em publicações académicas.

A estes estudos, outras iniciativas devem juntar-se, tal como o ‘**Seguranet**’, que disponibiliza atividades online para despertar a atenção das crianças e dos jovens para questões de segurança, ou o projeto da PT, ‘**Turma Sapo**’, no âmbito do qual se desenvolveram iniciativas de promoção de pesquisa na internet. “**Nativos Digitais**”, exibido na RTP2, disponibiliza um conjunto de programas, alguns dos quais exploram justamente conteúdos diretamente relacionados com a literacia digital.

Acrescente-se, ainda, os inúmeros espaços *online* (na forma de blogue, Twitter, Facebook, Scoop, it...) alimentados por professores, muitas vezes com conteúdos digitais disponíveis, bem como grupos ou fóruns de discussão de profissionais ligados à educação, com partilha e discussão de experiências, muitas delas com ligação à literacia digital.

AGENDA DE ATIVIDADES DE LITERACIA DIGITAL

ORGANIZAÇÃO: SARA PEREIRA, ADEMAR AGUIAR E LUÍS PEREIRA

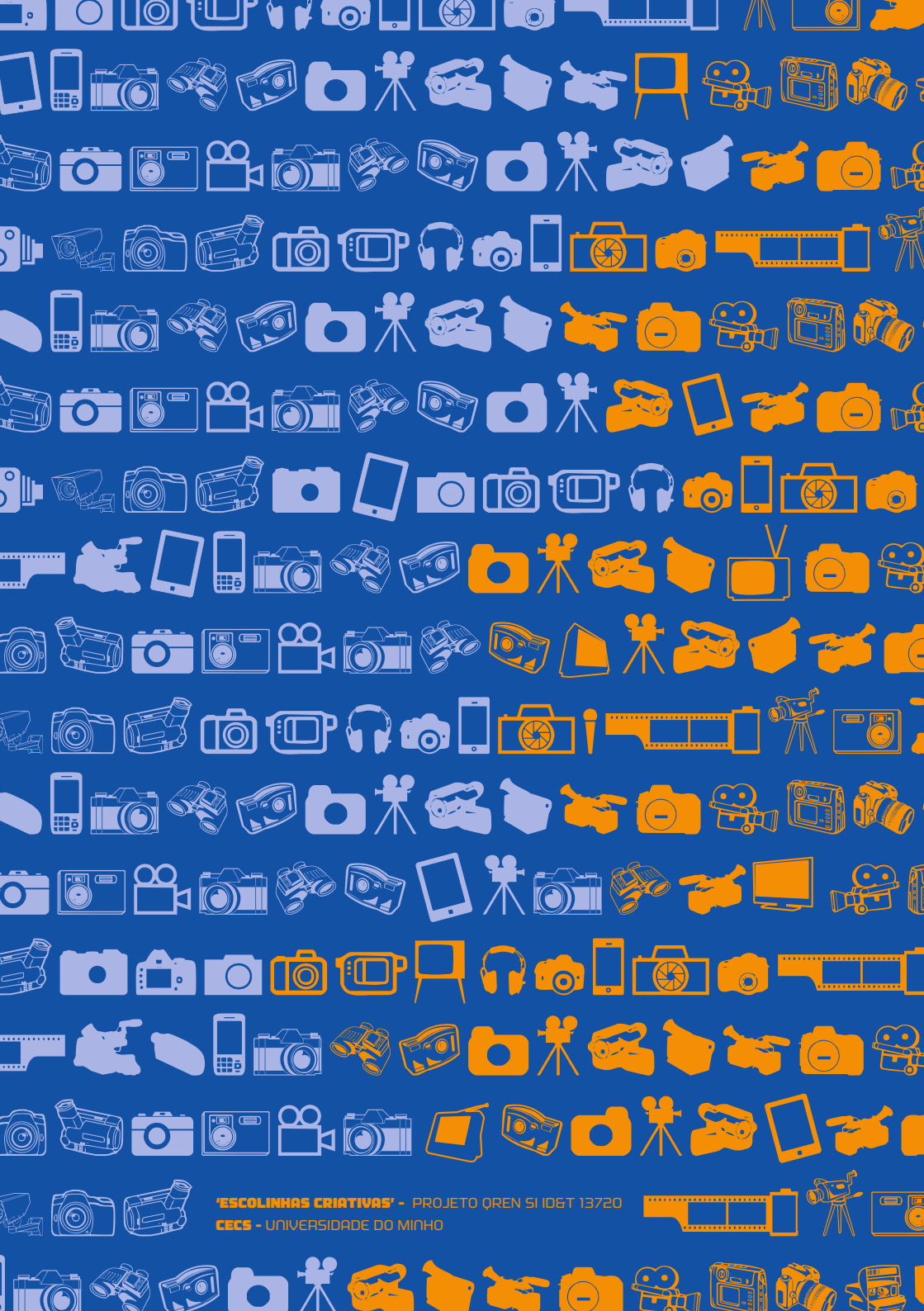
EDIÇÃO: 'ESCOLINHAS CRIATIVAS' - PROJETO QREN SI ID&T 13720

APOIO: CENTRO DE ESTUDOS DE COMUNICAÇÃO E SOCIEDADE, UNIVERSIDADE DO MINHO

DATA: MAIO DE 2013 .. **ISBN:** 978-989-8600-12-27 .. **DEP. LEGAL:** ??????

DESIGN: NEXTBRAND.PT .. **IMPRESSÃO:** GVP .. **TIRAGEM:** 300 EXEMPLARES

INFORMAÇÕES E CONTACTOS: [HTTP://WWW.COMUNICACAO.UMINHO.PT/CECS](http://www.comunicacao.uminho.pt/cecs) .. [HTTP://SCHOOOLS.COM](http://schooools.com)



'ESCOLINHAS CRIATIVAS' - PROJETO QREN SHD6T 13720
CECS - UNIVERSIDADE DO MINHO