

CENÁRIO DE APRENDIZAGEM

Laboratórios de Educação Digital (LED)

LED 2 LED 3 ARTES E MULTIMÉDIA

DIFICULDADE: INTERMÉDIA

FICHA PEDAGÓGICA

TÍTULO	Estúdio Multimédia - Registar Memórias
BREVE DESCRIÇÃO	Este cenário de aprendizagem promove um ambiente inclusivo e participativo, permitindo que todos os alunos contribuam e se envolvam na criação de memórias visuais da comunidade escolar. Através da metodologia de Aprendizagem Baseada em Projetos, os alunos desenvolvem competências práticas relacionadas com a criação de fotografias, edição de imagem, som e vídeo, enquanto planificam, organizam e produzem produtos finais de qualidade. Este processo simula um ambiente de trabalho real, com a criação de um cenário temático, que pode ser adaptado a diferentes momentos de celebração ao longo do ano, como o Dia da Escola, festividades culturais ou eventos comunitários, proporcionando à comunidade educativa a oportunidade de participar numa sessão fotográfica.
DISCIPLINA(S) / ÁREAS DE CONTEÚDO / DOMÍNIOS	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de Multimédia • TIC • Design Web, Comunicação e Audiovisuais • Redes de Computadores • Projeto e Produto Multimédia • Sistemas de Informação
CICLO	10.º ano Secundário
DURAÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver durante um período letivo (pelo menos 4 blocos de 90 minutos)
RECURSOS LED	<ul style="list-style-type: none"> • Estúdio de imagem • Câmaras fotográficas • Câmara de filmar • Portátil • Colunas de som • Programa que permita a edição de fotos • Programa de edição de som
OUTROS RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Tablets • GoPro • Impressora A3 • Elementos decorativos para o cenário temático
PRÉ-REQUISITOS	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecimento básico no que se refere à utilização das máquinas fotográficas e de registo vídeo • Competências de edição de imagem e vídeo
PREPARAÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> • Montagem do estúdio e do cenário • Verificação das máquinas fotográficas e de filmar (baterias carregadas e cartões de memória formatados) • Preparação de molduras personalizadas para aplicar às imagens • Seleção e preparação de áudios adequados ao evento • Instalação e configuração de programas de edição de imagem e vídeo • Criação e organização dos materiais de divulgação da atividade

FICHA PEDAGÓGICA

<p>APRENDIZAGENS ESSENCIAIS</p>	<p>Curso Profissional Técnico de Informática - Sistemas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicação e relações interpessoais • Utilizar os equipamentos e tecnologias para aplicações informáticas de acordo com os produtos a desenvolver • Aplicações informáticas de escritório – processamento de texto, folha de cálculo e apresentação gráfica. • Trabalhar em equipa. • Demonstrar iniciativa no sentido de encontrar soluções adequadas na resolução de situações concretas. <p>Curso Profissional Técnico de Multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criar e tratar sons e imagens, fixas e animadas, para incorporar em produtos multimédia, utilizando programas informáticos específicos. • Aplicações informáticas e de multimédia • Técnicas de captação e tratamento de imagens • Utilizar os equipamentos e tecnologias para multimédia de acordo com os produtos a desenvolver. • Sentido de criatividade técnica e artística. • Trabalhar em equipa. • Facilitar o relacionamento com interlocutores diferenciados. • Demonstrar capacidade de iniciativa no sentido de encontrar soluções adequadas na resolução de situações imprevistas.
<p>ÁREAS DE COMPETÊNCIAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Linguagem e Textos • Informação e Comunicação • Relacionamento Interpessoal • Desenvolvimento Pessoal e Social • Pensamento crítico e pensamento criativo • Raciocínio e resolução de problemas • Saber científico, técnico e tecnológico. <p><i>Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória</i></p>
<p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</p>	<p>Curso Profissional Técnico de Informática - Sistemas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perceber a necessidade de estruturar uma atividade desta dimensão; • Saber utilizar: <ul style="list-style-type: none"> • um programa de folha de cálculo; • a caixa de correio eletrónico; • a Google <i>drive</i>; • a câmara dos <i>tablets</i> e alterar nome de ficheiros. <p>Curso Profissional Técnico de Multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perceber a necessidade de estruturar/planificar uma atividade desta dimensão; • Montar um cenário; • Preparar o estúdio de imagem, de acordo com o espaço e a luz; • Saber utilizar as máquinas fotográficas e de vídeo para a gravação eficaz de imagens; • Saber utilizar um programa de edição de: <ul style="list-style-type: none"> • imagem; • vídeo; • som.
<p>RESULTADOS DE APRENDIZAGEM</p>	<p>Os alunos deverão ser capazes de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Montar o cenário • Captar fotografias e vídeos • Editar as fotografias • Editar som • Editar e montar um vídeo final • Registrar numa base de dados todas as pessoas e quais as fotos entregues • Desenvolver a capacidade de resolução de problemas
<p>PALAVRAS-CHAVE</p>	<p>Produção de vídeo; Notícias; Gravação; Edição; Vídeo; Áudio; Imagem.</p>

ATIVIDADES

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	DURAÇÃO
INTERAGIR E INSTRUIR	<p>Nesta etapa inicial, a turma trabalha em conjunto para compreender e planificar a atividade:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Apresentação e discussão da ideia da atividade, com partilha de sugestões por todos os participantes. ● Planificação colaborativa da atividade, definindo as diferentes fases do projeto. ● Distribuição de responsabilidades, com cada aluno ou grupo a assumir tarefas específicas. ● Elaboração de um cronograma detalhado, organizando os alunos dos dois cursos e os professores por dia de atividade. ● Discussão sobre os meios de divulgação, com especial atenção no que se refere à criação de uma “declaração de privacidade” para assegurar o correto tratamento de imagens pessoais. ● Elaboração, pelos alunos, das autorizações necessárias para a captação e utilização de imagem e voz, em conformidade com o Regulamento Geral de Proteção de Dados (RGPD). Esta atividade inclui a redação de um modelo de consentimento para alunos, a ser assinado pelos encarregados de educação, e para adultos, garantindo o cumprimento das normas de privacidade e proteção de dados para a realização da atividade. 	60 min
INVESTIGAR E PESQUISAR	<p>Nesta fase, os grupos ou pares realizam pesquisas específicas para fundamentar o projeto:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pesquisa e seleção de molduras para aplicar às imagens. ● Investigação acerca de editores de imagem e vídeo, selecionando os mais adequados para o trabalho. ● Análise de atividades semelhantes desenvolvidas noutros contextos. ● Redação do texto para os emails a enviar com as fotografias ao público-alvo. ● Pesquisa sobre a criação de cenários profissionais por fotógrafos. 	30 min
CRIAR	<p>Aqui, as equipas colocam em prática as ideias desenvolvidas, colaborando na produção do cenário e no uso dos recursos disponíveis:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Construção do cenário temático, utilizando materiais da escola e fornecidos por alunos e professores. ● Testes práticos para ajustar as posições das câmaras e das luzes. ● Criação de cartazes para promover a atividade. ● Redação de um texto para divulgar a atividade nas redes sociais da escola e da Associação de Estudantes. ● Desenvolvimento de uma folha de cálculo para registar as presenças e os dados do público-alvo. ● Edição de áudios adequados ao evento. ● Elaboração de uma calendarização para afixar na porta da sala. ● Organização e atendimento da comunidade escolar durante a atividade. ● Captura de fotografias e vídeos para documentar o evento. ● Edição das imagens e dos vídeos para os produtos finais. 	90 min (tempo mínimo)
PARTILHAR E DISCUTIR	<p>Os grupos partilham os resultados do trabalho e avaliam as suas decisões:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Envio das fotografias editadas ao público-alvo. ● Seleção das fotografias para a criação de uma exposição visual representativa do evento e definição de um título para a atividade. ● Publicação do vídeo <i>making-off</i> nas redes sociais da escola e da AE. 	90 min
APRESENTAR	<p>A equipa apresenta os resultados do projeto à comunidade educativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Construção de uma instalação visual com fotografias a preto e branco, em parceria com a Biblioteca Escolar, no âmbito do projeto Estrelas <i>Make-A-Wish</i>. ● Divulgação do vídeo <i>making-off</i> nas redes sociais. 	45 min
AVALIAR E DAR FEEDBACK	<p>A etapa final é dedicada à análise e reflexão sobre o projeto, contribuindo para aprendizagens futuras:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Autoavaliação e coavaliação através de rubricas, previamente discutidas entre os alunos e os professores envolvidos, desde o início do projeto, para avaliar o desenvolvimento e/ou a apresentação dos projetos. 	45 min

- **Feedback** e orientação contínuos dados aos alunos ao longo de todo o processo de realização do projeto.
- Preenchimento de um diagrama KWL (O que já sei, o que quero saber, o que aprendi), para aferir a relação entre os conhecimentos pré-adquiridos pelos alunos, o que pretendiam aprender e o que efetivamente aprenderam durante o desenvolvimento do cenário de aprendizagem.

OBSERVAÇÕES

Fotografias das fases de criação do cenário temático, utilizando materiais da escola e fornecidos por alunos e professores.

- (1) Exemplo de cenário temático: ambiente decorado para as sessões fotográficas.
- (2) Alunos a preparar o equipamento multimédia para a atividade.



(1)



(2)

Nota: As propostas apresentadas neste cenário devem ser adaptadas aos contextos específicos de aprendizagem dos alunos.



Os conteúdos abordados neste documento encontram-se sob a licença Creative Commons. Utilização Não Comercial. BY - Os créditos devem ser dados ao autor. NC – Não são permitidos usos comerciais. SA – As adaptações devem ser partilhadas nos mesmos termos.

AUTOR(ES)

Margarida Jorge e Sofia Seabra

Escola Secundária Dr. Augusto César da Silva Ferreira,
de Rio Maior

DATA

Janeiro/2025