

Índice

Resumo/Abstract	1 – 2
Introdução	3 – 4
Objetivos e Finalidades	5
Parte I	
Enquadramento teórico	6 – 7
As TIC.....	8 – 10
Vantagens e Desvantagens das TIC.....	11 – 12
As TIC e a Escola.....	13 – 14
Parte II	
Metodologia	15 – 17
Projecto de Estágio profissionalizante: As TIC na Escola:Influência educativa e lúdica.....	18 – 20
Cronograma	21 – 23
Parte III	
Análise e Discussão de Dados.....	24 – 31
Reflexão Crítica.....	32 – 34
Conclusão	35 – 36
Ligações à Internet	37 – 40
Bibliografia	41
Anexos	42 – 52
Anexo A.....	43
Anexo B.....	44
Anexo C.....	45 – 51
Anexo D.....	52

Resumo

No âmbito do Mestrado de Educação e Comunicação Multimédia, lecionado na Escola Superior de Educação de Santarém, é desenvolvido o Projeto "As TIC na Escola: Influência educativa e lúdica". Este tem como objetivo demonstrar a importância e utilidade que as Tecnologias de Informação e Comunicação, (TIC), assumem cada vez mais no meio escolar, principalmente, no 1ºCiclo. Aspeto que é apresentado através do produto que divulga o objetivo principal do projeto desenvolvido, o qual consiste na aplicação de um jogo, simultaneamente, educativo e lúdico, intitulado de "Aprender com a Música", numa das disciplinas que constituem as atividades extra – curriculares, a Expressão Musical, ligando a música às Tecnologias de Informação e Comunicação. Ligação através da qual se demonstra um novo conceito que as TIC podem assumir, pois atualmente estas são usadas apenas nas aulas que lhes são destinadas e o modo como estas poderão contribuir para autonomia de cada aluno e a sua segurança a nível informático e educativo.

Palavras – chave: Tecnologias de Informação e Comunicação; Educação; Escola; Computadores; Atividades Extra – curriculares.

Abstract

Under the Master of Education and Communication of Multimedia, taught at the School of Education of Santarém, is being developed the Project - "The Technologies of Information and Communication (ICT) in Schools: Educational and fun influence". This project aims to demonstrate the importance and usefulness the Technologies of Information and Communication have in schools, mainly in primary schools. This aspect is presented through the product that discloses the following main objective of the project developed that involves the application of a educational and entertaining game in one of the disciplines that constitute the school – activities, the musical expression, linking music to other Technologies of Information and Communication. Link through which it demonstrates a new concept that the ICT can assume, because for now these are only used in classes intended for them and how they can contribute to the autonomy of each student and their safety in what refers to technology and education.

Keywords: Technologies of Information and Communication; Education; School; Computers; extra curricular activities.

Introdução

No âmbito da unidade curricular "Seminário", inserida no 2º Ano Letivo do Mestrado de Educação e Comunicação Multimédia, lecionado na Escola Superior de Educação de Santarém, foi proposto o desenvolvimento do projeto de estágio que foi aplicado ao longo deste ano letivo de 2010/2011 por diversas fases. O projeto de estágio intitula-se, então, como "As TIC na Escola: Influência educativa e lúdica".

O tema "As TIC na Escola: Influência educativa e lúdica" surgiu de acordo com uma das questões que tem sido cada vez mais discutida na Sociedade atual – as Tecnologias de Informação e Comunicação, (TIC). Estas tecnologias têm influenciado cada vez mais a Sociedade em que se recorre permanentemente às suas ferramentas. Realidade que, porém, tem demonstrado do modo mais errado o conceito das TIC na Sociedade atual que existe, principalmente, na área da educação em que tem vindo a assumir uma importância cada vez maior. Facto que se justificou pela simples razão de os jovens recorrerem às suas ferramentas, (computadores, jogos e programas), cada vez mais cedo e de uma forma muito mais autónoma. Estes aspetos têm demonstrado quer aos mais jovens, quer aos mais adultos, um conceito falso das TIC que colocavam em questão a sua própria segurança a nível informático. Conceito esse que surgiu através do uso incorreto que os seus utilizadores fizeram das TIC e que se manifestou, principalmente, na área da educação. Área em que os professores e alunos têm vindo a utilizar cada vez mais as TIC de forma incorreta, isto é, os professores recorriam a estas apenas para lecionarem na devida aula ou altura a sua utilidade aos alunos e, igualmente, utilizavam estas apenas para assuntos profissionais que resolviam com o auxílio dos programas mais simples e tradicionais que existem no mundo da multimédia – Microsoft Office. Enquanto os alunos têm recorrido cada vez mais a estas com fins lúdicos, isto é, recorrem à Internet para obter ou jogar diversos jogos informáticos e para o acesso frequente às redes sociais, colocando a sua própria segurança em risco visto por vezes recorrerem a sites de pouca segurança ou mesmo propícios a vírus.

Face a esta realidade desenvolveu – se, assim, o projeto de estágio – "As TIC na Escola: Influência educativa e lúdica", com base numa aplicação lúdica

desenvolvida no Programa "Adobe Flash CS3" de modo a demonstrar a importância que as TIC desempenham na escola e a utilidade que podem ter em diversas disciplinas do 1ºCiclo, juntando, como é neste caso da aplicação desenvolvida, a música, (Expressão Musical – atividades extra - curriculares), e as TIC. Esta junção teve como objetivo demonstrar a forma mais correta de utilização das TIC por parte de professores e alunos nas escolas de modo a garantirem a sua segurança e a perceberem de uma maneira mais exata o conceito das TIC e a sua utilidade. Produto que no final do projeto de estágio correspondeu às expectativas desejadas, devido ter como objetivo demonstrar a diferença que pode existir em sala de aula com uma utilização diferente das TIC e as opções que esta mesma utilização proporcionou no que respeita as vantagens e os novos conhecimentos que cada utilizador das TIC adquiriu ao utilizá-las de modo diferente.

Esta diferença foi evolutiva de acordo com as fases que constituíram o desenvolvimento e a aplicação do projeto em si. Fases que foram constituídas pela construção de um blogue e página no Facebook para uma maior divulgação e acesso ao projeto; pela elaboração de diversas ferramentas de estudo relativamente ao conceito das TIC definidas pelos professores e alunos das escolas de 1º Ciclo que contribuiriam para a fase final e principal do projeto: a aplicação lúdica elaborada em Flash que evidenciou as vantagens e as diferenças na utilização das TIC por parte dos alunos que compreenderam o seu conceito e razão da sua utilização de um modo claro e esclarecedor.

Objetivos e Finalidades

O projeto "As TIC na escola: Influência educativa e lúdica", desenvolvido no âmbito do 2ºCiclo do Curso de Educação e Comunicação Multimédia, teve, assim, como objetivos:

- Demonstrar a importância das TIC na escola;
- Apresentar os novos conhecimentos adquiridos por parte dos alunos através da utilização dos computadores e os seus programas;
- Estudar as dificuldades e facilidades dos alunos a nível informático;
- Apresentar os obstáculos com que se depararam os alunos ao longo da utilização que fizeram dos computadores;
- Apresentar os programas que foram utilizados com maior frequência por parte dos alunos;
- A forma como novos métodos lúdico – pedagógicos motivaram o aluno ao longo da sua aprendizagem; e
- Expor o modo como a autonomia das crianças a nível informático influenciou a sua capacidade de resposta a um desafio a níveis informático e educativo.

Estes objetivos foram concretizados e apresentados através da aplicação lúdica, "Aprender com a Música", que compôs todo o processo de implementação do seguinte projeto. Implementação que proporcionou uma maior partilha de conhecimentos entre alunos e professor que corresponderam e incidiram sobre os objetivos estabelecidos para o projeto em questão. Partilha que demonstrou, igualmente, as dificuldades sentidas pelos alunos relativamente às TIC e à sua utilização e qual a melhor forma destes combaterem essas dificuldades através das diversas utilidades e facilidades que estas tecnologias lhes oferecem. Facilidades que foram apresentadas através da aplicação lúdica desenvolvida no âmbito do projeto em questão e que, simultaneamente, demonstraram as vantagens que as TIC apresentam, principalmente, a nível educativo e informático.

Parte I

Enquadramento Teórico

As Tecnologias de Informação e Comunicação, (TIC), têm vindo a influenciar e a destacar-se cada vez mais na Sociedade dos dias de hoje. Realidade que se tem vindo a verificar cada vez mais, através das diversas inovações que se tem concretizado na área da informática. Inovações que se têm refletido bastante no Ensino, principalmente, nas escolas primárias, (primeiro ciclo), pela criação da mais recente atração infantil e informática – o Magalhães.

No Ensino Básico de 1º Ciclo, tem existido, atualmente, cada vez mais a implementação das TIC com o objetivo de os alunos estarem desde cedo e por etapas em contacto com as tecnologias de informação e comunicação que fazem cada vez mais parte do seu quotidiano. Porém, essas tecnologias têm tido muito pouca influência nas escolas de primeiro ciclo sendo – lhes apenas dado destaque nas aulas criadas para tal, nomeadamente, as aulas de TIC. Aulas para as quais os professores frequentam previamente determinadas formações que se referem a esta área. Estas Tecnologias deveriam ser utilizadas, igualmente, noutras unidades curriculares, principalmente, nas Atividades Extra – curriculares, (AEC's), com o objetivo de proporcionar um novo método mais descontraído e divertido de aprendizagem.

Neste âmbito propôs – se a concretização e o desenvolvimento do projeto de estágio – “As TIC na escola: influência educativa e lúdica”, através das aulas de atividades extra – curriculares. Aulas estas que são de expressão musical, concretizadas em diversas escolas primárias, e através das quais o objetivo foi constatar que conhecimentos possuíam os alunos sobre o tema em si e de demonstrar de que maneira poderão utilizar cada vez mais de um modo educativo os seus computadores dentro da sala de aula. Projeto que se concretizou através da criação de um blogue, (<http://astecnologiasdeinformacaonaescola.blogspot.com/>), e página no Facebook, (<http://www.facebook.com/pages/As-TIC-na-Escola-Influencia-educativa-e-ludica/172197566141106>), sobre o tema em si, em que constam todas as atividades que acompanharam todo o processo de desenvolvimento do projeto. Este projeto foi constituído pela elaboração de questionários a serem

realizados a alunos e professores das escolas a que se aplicaram. Questionários que conduziram ao desenvolvimento do produto em si que foi constituído pela criação de uma aplicação lúdica em flash com diversos exercícios ligados à atividade lecionada que permitiu a concretização da análise final do feedback que foi apresentado por parte das crianças. Feedback que se baseou na forma como solucionaram os problemas que lhes foram propostos e os interligaram com a disciplina curricular de expressão musical.

Pode afirmar-se, então, que as Tecnologias de Informação e Comunicação, apesar da sua rápida influência e crescimento na Sociedade e na Educação, é pouco explorada nesta última área em que cada vez mais existem inovações para as quais, quer os mais jovens, quer os mais adultos têm de estar preparados e saber lidar com elas. Contexto no qual se apresentou um maior contributo com o desenvolvimento do projeto em questão, tendo – se marcado a diferença a nível informático, no ensino primário, demonstrando a professores e alunos o quão as novas tecnologias influenciam o seu quotidiano e educação e como poderão fazer ambas as partes melhor uso delas, inovando e criando um novo método de ensino em contexto de sala de aula. Aspetos através dos quais as AEC's, ganharam, igualmente, um maior destaque, deixando a sua importância de ser ignorada e posta em causa, devido o seu objetivo de existência passar a ser interpretado cada vez mais de uma forma correta.

As TIC

As Tecnologias de Informação e Comunicação, (TIC), são tecnologias e modos de comunicação que surgiram na época da Revolução da Informação, finais da década XIX. Estas tecnologias caracterizam-se por facilitarem o acesso à pesquisa de determinadas informações e comunicações entre diversos indivíduos que recorram a estas. Facilidades que surgem, essencialmente, através da captação, transmissão e partilha de informações.

A necessidade de comunicarmos uns com os outros existe desde as épocas mais antigas. O ato de comunicar em si consiste em partilhar informações, apresentar factos, ideias e emoções que contribuíram até à atualidade para a existência de diversos modos de comunicação. Assim consoante surgiram ao longo dos tempos as necessidades comunicativas de cada ser humano foram-se aperfeiçoando e evoluindo as formas de comunicação e as tecnologias que começavam a surgir de acordo com as suas necessidades e que possibilitavam a concretização de uma maior e melhor comunicação.

As tecnologias que facilitam o processo de comunicação estabelecido surgiram, assim, na Era Moderna em que se destacam, principalmente, na área da educação pelas diversas vantagens que apresentam nesta. A utilização dos computadores na Escola facilita e aperfeiçoa o recurso efetuado por parte dos alunos que acedem a diversas informações e concretizam várias tarefas que lhes são propostas, tal como contribui para a criação de diversas ferramentas de comunicação e de aprendizagem por parte dos professores, como por exemplo as redes sociais.

Os sistemas de informação e as redes de computadores têm-se revelado como os instrumentos das TIC mais importantes na área da comunicação, pois proporcionam uma maior facilidade de se estabelecer uma comunicação entre os diversos indivíduos que se inserem nesta mesma área. Tal como Levy afirma "*(...) As relações entre os homens, o trabalho, a própria inteligência dependem, na verdade, da metamorfose incessante de dispositivos informacionais de todos os tipos. (...)*", (Piérre Levy, 1994).

A "Era da Informação" atual apresenta, igualmente, um mundo novo em que o ser humano e as suas funções desempenhadas são substituídas pelas máquinas. Substituição que se deve ao facto da imensa evolução que tem sido apresentada na área da multimédia, principalmente, nas Tecnologias de Informação e Comunicação, (TIC). Evolução para a qual, no entanto, o ser humano se torna indispensável no que se refere à utilização destas novas tecnologias e das funções que estas desempenham, pois continuam a faltar-lhes algo de essencial: a criatividade humana que é insubstituível. Factos que demonstram, assim, o quanto a evolução das Tecnologias de Informação contribuem cada vez mais para a aproximação dos seus utilizadores da Sociedade do Conhecimento, adquirindo estes novos conhecimentos e capacidades de resposta aos novos desafios da "Era da Informação". Para além destes aspetos outra das mudanças que surgiu na área da Comunicação e da Tecnologia foi o termo Tecnologias de Informação, (TI), ter sido alterado para Tecnologias de Informação e Comunicação, (TIC). Facto que se concretizou pelas tecnologias não serem somente utilizadas na área da Informação, mas, também, na área da Comunicação.

A evolução que tem vindo a incidir nas tecnologias tem influenciado de um modo significativo a nova Sociedade em que atualmente cada pessoa se insere. Porém, a Comunicação tem vindo a contribuir, igualmente, para a evolução desta mesma Sociedade da Informação. Comunicação que o ser humano estabelece desde os tempos mais remotos através de desenhos e da escrita primitiva que possibilitaram a evolução comunicativa atual que se vive e à qual cada pessoa recorre para estabelecer comunicações de diversos tipos e com vários objetivos. Comunicações que se estabelecem com o objetivo de existir uma maior partilha de informações e experiências que se pode concretizar através de diversas situações, tais como, o trabalho de equipa, o ensino à distância e entre outros mais.

Em modo de conclusão, as TIC revelam – se cada vez mais importantes na Sociedade atual que depende das suas utilidades, quer a nível funcional, quer organizacional. Fatores que conduziram à uma nova Sociedade – "A Sociedade da Informação" que constitui a designada "Era Moderna". Era em que estas tecnologias proporcionam uma maior autonomia e comunicação possível nas

áreas dos negócios e, principalmente, da aprendizagem, promovendo a autonomia de cada utilizador e a inovação no Ensino.

Vantagens e Desvantagens das TIC

As Tecnologias de Informação e Comunicação, (TIC), são utilizadas com maior frequência possível nos dias de hoje, principalmente, na área do Ensino. Nesta área tem vindo a ser cada vez mais utilizada como ferramenta de motivação no que respeita a aprendizagem do aluno, promovendo a autonomia no estudo individual de cada jovem, contribuindo para a sua inserção a nível escolar e social.

No entanto, apesar das diversas inovações e influência que as TIC introduzem e exercem cada vez mais na Sociedade humana atual estas apresentam as suas vantagens e desvantagens.

As suas principais vantagens são, então, as seguintes:

- Fácil acesso a informações e dados informáticos;
- Concretização de pagamentos online;
- Comunicações online nacionais e internacionais;
- Maior divulgação de notícias, crimes e de projetos de solidariedade ligados à saúde.

Porém, a introdução das TIC na Sociedade atual em que cada ser humano se insere e a sua imensa influência sobre a área de Ensino apresenta, igualmente, as suas desvantagens:

- Falta de segurança via Internet;
- Propício a burlas;
- Ameaças de Vírus;
- Sites da Internet pouco seguros;
- Substituem o tempo livre das crianças, levando – as a ficar em casa, isoladas do exterior;
- A falta de energia elétrica repentina que pode prejudicar a elaboração de um trabalho informático; e
- A segurança das crianças é posta em causa através da publicação de vídeos e de conversas realizadas nos sites errados que conduzem

às mais graves consequências do uso incorreto da internet, como por exemplo, a pornografia infantil.

As TIC e a Escola

Atualmente a Informação e a Comunicação desempenham papéis cada vez mais importantes na Sociedade, pois através destas possui – se a possibilidade de adquirir novas informações, conhecimentos e capacidades de interação que levam a novos dados informativos.

As Tecnologias de Informação e Comunicação são, então, um meio indispensável que permite a cada utilizador aceder, partilhar e apresentar os seus conhecimentos e informações, através dos instrumentos multimédia mais adequados, a qualquer distância e em qualquer idioma e hora. Estas tecnologias são, assim, atualmente consideradas como um meio de comunicação essencial que cada pessoa deve de dominar, pois têm contribuído cada vez mais para a evolução do trabalho individual de cada ser humano, principalmente, na vertente pessoal, social, cultural e profissional.

Porém, estes aspetos demonstram precisamente que as TIC não devem de ser compreendidas como algo que vai substituir os suportes de informação tradicionais, tais como, os livros e artigos escritos em papel. Pelo contrário as Tecnologias de Informação e Comunicação reforçam a importância da existência destes suportes tradicionais e a semelhança que existe entre o tradicional e a multimédia no que respeita a aquisição de informação. A única diferença que existe entre a leitura destes dois tipos de suportes de informação é que atualmente todas as informações que se obtém são apresentadas num ecrã. Aspeto que demonstra, igualmente, que estas tecnologias são cada vez mais utilizadas no tratamento e na organização da informação que se concretizam através de tabelas, gráficos e simulações.

A influência destas Tecnologias de Informação têm abrangido diversas áreas, principalmente, a económica, social e cultural, tal como o afirma João Ponte *“As T.I.C. têm originado uma autêntica revolução em numerosas profissões e actividades: na investigação científica, (...) e na própria produção artística.”* (Ponte, J.P., 2000, pág. 65).

Através desta seguinte evolução das tecnologias surgiu cada vez mais a necessidade de se concretizarem várias formações na vertente da multimédia de

modo a inserir e a familiarizar os utilizadores desta com as suas novas funções e as suas vantagens. Fatores através dos quais estes respondem de uma forma mais adequada a cada obstáculo com que se deparam a nível informático.

As TIC e as evoluções que esta tem vindo a sofrer a nível funcional levou a que surgisse cada vez mais um maior interesse pela utilização das suas ferramentas na área do Ensino. Tecnologias que introduziram, deste modo, nas escolas uma nova alfabetização – a alfabetização informática, que surge no âmbito de auxiliar e conduzir os alunos a adquirirem novas competências que contribuem para a sua capacidade de comunicação e de trabalho que os irão beneficiar a nível escolar e profissional. Realidade através da qual as TIC se tornam um elemento essencial de aprendizagem na Sala de aula que permitem ao aluno adquirir diversas capacidades, quer seja através do recurso a softwares educativos, quer seja através das suas ferramentas.

As Tecnologias de Informação e Comunicação promovem, assim, através da sua utilização nas escolas a auto – aprendizagem dos alunos. Aprendizagem que lhes possibilita adquirir novos conhecimentos de modo autónomo, consoante as suas necessidades e capacidades de aprendizagem. Este tipo de aprendizagem concretiza – se através das diversas vantagens que o recurso frequente às Tecnologias de Informação e Comunicação proporciona a cada utilizador, destacando – se:

- A possibilidade de existir uma interligação de conteúdos de diferentes escolas;
- A aprendizagem por pesquisa individualizada;
- A elaboração de trabalhos que se baseiam em pesquisas multimédia;
- A partilha de experiências e informação concretizada entre os alunos de diversas turmas e escolas; e
- A interação social entre os alunos através das escolas e dos seus equipamentos informáticos.

Assim, as TIC são consideradas essenciais no que respeita às evoluções e mudanças que se concretizam na área do Ensino, contribuindo para a inserção de todos os elementos desta área na nova Sociedade atual – “A Sociedade de Informação” constituída pelo conhecimento e pela aprendizagem de cada ser humano.

Parte II

Metodologia

O projeto "As TIC na Escola: Influência educativa e lúdica" teve como objetivo demonstrar a importância que as TIC assumem cada vez mais na área da educação, principalmente, no 1º Ciclo. Área em que as ferramentas das TIC podem ser utilizadas em diversas vertentes, realidade que foi demonstrada através da aplicação desenvolvida e que divulgou este projeto e o seu objetivo. Projeto que surgiu no âmbito da Educação e da relação estabelecida entre esta e as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC).

Para a concretização do projeto e do seu objetivo procedeu – se a uma metodologia repartida pelas seguintes fases:

1ª Fase:

Esta fase do projeto iniciou – se com as seguintes questões:

- A escolha do tema – "As TIC na Escola: Influência educativa e lúdica", que surgiu no âmbito de se demonstrar a importância e influência que as TIC têm vindo a exercer sobre a Sociedade atual, focando – se no Ensino Básico de 1ºCiclo.
- A definição do público – alvo que neste projeto foram os alunos de 1ºCiclo, isto é, crianças com idades compreendidas entre o 6 e 10 anos.
- As pesquisas realizadas sobre o conceito das TIC e a sua inserção nas escolas de 1ºCiclo, tal como, sobre as atividades extra – curriculares que são uma recente mudança inserida nas escolas. Pesquisas que foram realizadas com o objetivo de se estudar a situação atual de aprendizagem que existe com base na introdução destas duas novas mudanças no Ensino.
- A elaboração da estrutura do projeto, nomeadamente, no que se refere a construção e organização das suas ferramentas de avaliação e recolha de dados que foram aplicadas em ambiente de aprendizagem, (dois questionários iniciais, um dirigido aos professores e outro aos alunos; a

aplicação "Aprender com a Música" e um questionário final dirigido apenas aos alunos).

- A elaboração de dois Questionários que se baseiam nas seguintes perguntas de investigação:

1. O que são as TIC?
2. Quais os programas informáticos mais utilizados pelos alunos no Ensino Básico de 1ºCiclo?
3. Com que objetivos utilizam as crianças os computadores?
4. Quais as vantagens e desvantagens que podem surgir com a introdução das TIC noutras disciplinas do ensino primário?
5. Qual a influência que as TIC podem ter na Educação?

Através destas questões foi estruturado e desenvolvido o projeto em questão a foi aplicado ao público – alvo, (alunos e professores do 1º Ciclo), e contexto, (Educação), em questão.

- A definição do produto de divulgação do Projeto de Estágio (Aplicação educativa e lúdica desenvolvida no programa Adobe Flash – "Aprender com a Música").

Assim, sendo esta fase inicial, constituída por diversas etapas teóricas, foi essencial para o desenvolvimento e conclusão da seguinte investigação realizada.

- **2ª Fase:**

Nesta fase procedeu – se aos seguintes passos:

- Aplicação dos Questionários elaborados, nomeadamente, aos dois questionários iniciais que serão aplicados aos professores titulares e aos alunos de cada turma incluída neste estudo, de modo a estudar os seus conhecimentos base e iniciais acerca das novas tecnologias.
- Criação de um Blogue e página no Facebook sobre o projeto em questão para uma maior divulgação e acesso às suas respetivas novidades e evoluções.

- Desenvolvimento e aplicação do produto do projeto de estágio “Aprender com a Música” que tem como objetivo interligar duas áreas diferentes no mesmo ambiente de aprendizagem.
- Receção do feedback do público – alvo através da concretização de um questionário final de modo a constatar – se os conhecimentos que estes adquiriram após a aplicação do produto em ambiente de sala de aula.

Esta fase foi fundamental para a realização do projeto visto nesta ter sido aplicado o produto do projeto em si que levaourá à fase final do projeto em que foram apresentados os resultados finais que demonstraram o impacto que a aplicação do produto de estágio “Aprender com a Música” exerceu sobre o processo de aprendizagem e da autonomia de cada aluno incluído neste estudo.

- **3ª Fase**

A terceira e última fase foi composta, então, pela:

- Análise dos resultados obtidos pelos questionários e produto posto em prática durante um determinado período.
- Conclusão e elaboração final do projeto de estágio.

Projeto de Estágio Profissionalizante: “As TIC na Escola: Influência educativa e lúdica”

O projeto “As TIC na Escola: Influência educativa e lúdica” é um estudo de duas naturezas diferentes, social e educativa. Realidade que se concretiza pelo facto de esta investigação se inserir em duas áreas diferentes, nomeadamente, na Sociedade e na Educação. Ambas áreas em que a influência exercida pelas TIC se tornou cada vez maior, devido ao forte recurso às suas ferramentas apresentado por parte dos seus utilizadores. Este projeto desenvolveu – se no âmbito dos dois semestres que compõem o 2º ano letivo do Mestrado de Educação e Comunicação Multimédia que se concretizou durante o ano letivo de 2010/2011.

Durante o primeiro semestre procedeu – se a diversos passos para a concretização deste projeto, tendo – se começado pelo seguinte:

- A elaboração de dois questionários que se dirigem a professores e alunos e que incidem sobre o conceito das TIC e da sua utilização nas Escolas Básicas de 1º Ciclo;

- A criação e atualização da página no Facebook e do Blogue sobre o projeto em questão; e

- A elaboração e construção do produto do projeto de estágio profissionalizante, nomeadamente, a aplicação lúdica desenvolvida em Flash – “Aprender com a Música”.

Durante as atividades que foram realizadas ainda ao longo do primeiro semestre as dificuldades maiores que foram sentidas incidiram sobre a construção da aplicação lúdica, “Aprender com a Música”, no programa “Adobe Flash CS3” que foi aplicada no segundo semestre. Apesar de existir uma certa proximidade com esse programa surgiram algumas dificuldades na sua funcionalidade, mas as quais foram ultrapassadas com o recurso a diversos trabalhos efetuados nesse mesmo programa e com pesquisas feitas na internet. Produto que, assim, se encontra finalizado e pronto a divulgar o principal objetivo deste projeto de estágio. Ainda assim, existiu uma dificuldade ao longo deste projeto que se refere ao feedback dos professores aos quais se dirigiam

um dos questionários elaborados, pois a obtenção de dados demorou o seu tempo a concretizar-se. Dificuldade que, porém, não impediu o desenvolvimento do produto que constituiu e divulgou o projeto em questão.

O segundo semestre foi constituído pela parte prática do projeto. Esta parte desta investigação foi constituída, essencialmente, pela aplicação do produto do projeto de estágio nas devidas escolas de 1ºCiclo sobre as quais incidiu. Jogo que foi aplicado semanalmente nas escolas com os alunos, sendo estudado através do feedback que estes apresentavam através das suas facilidades e dificuldades a nível informático na sala de aula. Atividade que, assim, se procedeu da seguinte maneira: foi apresentada aos alunos em cada semana um exercício diferente que constituiu a aplicação lúdica em questão. De modo a estudar de uma forma exata e individual o comportamento e capacidade de resposta dos alunos de acordo com cada exercício realizado de modo a melhorar a aplicação apresentada e a capacidade de aprendizagem e compreensão dos alunos de cada tarefa que lhes foi proposta de um modo autónomo. Estudo que permitiu a concretização das reflexões finais a apresentar na Tese Final a ser discutida no final deste 2º ano letivo do Mestrado de Educação e Comunicação Multimédia, lecionado na Escola Superior de Educação de Santarém. Resultados e reflexões que foram, igualmente, publicadas nas páginas criadas para a divulgação do projeto em questão, nomeadamente, no Facebook e no Blogue. Publicação que demonstrou a evolução contínua que existiu a nível da investigação em si concretizada nas escolas e a influência que esta teve sobre o público – alvo, alunos de 1ºCiclo.

Assim, continuou a existir durante o segundo semestre uma atualização permanente das páginas, (página do Facebook e Blogue), criadas para a divulgação do projeto “As TIC na Escola: Influência educativa e lúdica”, tal como aconteceu no primeiro semestre. Atualização que, porém, teve um maior sucesso no Facebook, do que no Blogue criado, igualmente, para esse efeito.

Tal como continuou a existir uma atualização nestas páginas, concretizou – se a receção dos resultados finais dos questionários por parte dos professores titulares de cada uma das turmas das escolas de 1º Ciclo sobre as quais se debruçou o projeto. Resultados que foram estudados e aplicados no produto de divulgação em si.

Para a conclusão desta investigação foi, igualmente, elaborado um questionário dirigido aos alunos de modo a estudar os novos conhecimentos que estes adquiriram através da interação existente entre os alunos e o jogo educativo e lúdico "Aprender com a Música". Esta aplicação desenvolvida no âmbito do projeto concretizado revelou – se essencial, não apenas por ter demonstrado a influência e a importância que as TIC possuem no mundo do Ensino Básico, mas, também o fator que contribui para a sua atratividade enquanto ferramenta: a motivação. A motivação é um conceito indispensável no que respeita a condição do ser humano, principalmente, da criança, pois qualquer atitude que esta apresente é motivada por alguma razão. A motivação é bastante importante na realidade das tecnologias e da educação, pois leva a criança a superar os seus próprios limites e esforçar – se no seu próprio processo de aprendizagem, adquirindo uma maior curiosidade e iniciativa em aprender coisas novas o que lhe oferece a maior recompensa de todas: a sua autoconfiança.

Assim, a utilização de jogos didáticos como a aplicação "Aprender com a Música" tornam – se ferramentas multimédia essenciais na aprendizagem do aluno fomentada nas Escolas. Realidade que é demonstrada pelos hábitos de trabalho que lhe concedem novas capacidades a nível informático, principalmente, de a criança se demonstrar apta a escolher, pesquisar e compreender a informação que lhe é apresentada. Competências que lhe concedem uma maior autonomia no seu processo de aprendizagem em que assume uma maior responsabilidade pelas suas decisões e interpretações a nível educativo.

Para o desenvolvimento destas etapas foi muito importante elaborar um cronograma, contendo as diversas fases de desenvolvimento e evolução do projeto, de modo a alcançar atempadamente os objetivos propostos inicialmente.

Cronograma

	Mês	Outubro	Novembro	Dezembro	Janeiro	Fevereiro	Março	Abril	Maiο	Junho
Atividades	1. Criação e Desenvolvimento do Blogue/Página Facebook									
	2. Elaboração de dois questionários									
	3. Criação e aplicação do produto de estágio (elaborado em Flash)									
	4. Análise do Feedback recebido pelo público-alvo na realização de cada exercício									
	5. Análise final do Feedback recebido pelo público-alvo									
	6. Apresentação da Tese Final									

1. Novembro:

- Criação do Blogue, (ver anexo A), e página no Facebook, (ver anexo B), sobre o projeto (<http://astecnologiasdeinformacaonaescola.blogspot.com/>; <http://www.facebook.com/pages/As-TIC-na-Escola-Influencia-educativa-e-ludica/172197566141106>).

Dezembro a Maio:

- Desenvolvimento do Blogue e página no Facebook que incidem sobre o projeto de estágio que serão atualizados mensalmente. Atualização que consistiu em apresentar todas as atividades desenvolvidas ao longo do projeto de estágio e os resultados que foram obtidos.

2. Novembro e Dezembro:

- Elaboração e realização dos Questionários, (ver Anexo D), dirigidos aos docentes e discentes do 1ºCiclo sobre as TIC na Escola; e
- Análise das respostas obtidas.

3. Outubro a Janeiro:

- Pesquisa e criação do produto de estágio em si, (ver Anexo C).

Fevereiro a Maio:

- Aplicação do produto, constituído por diversas atividades e exercícios, ao longo do ano letivo 2010/2011.

4. Fevereiro a Maio:

- Análise mensal das respostas/feedback apresentado por parte dos alunos através da realização de diversas atividades ligadas ao produto de estágio posto em prática.

5. Maio e Junho:

- Análise Final do feedback geral apresentado por parte dos alunos através da interação estabelecida com a aplicação educativa e lúdica e de um último questionário dirigido aos alunos incluídos no estudo.
- A elaboração da Tese final a ser apresentada em Junho.

6. Junho:

- Entrega e apresentação da Tese final.

Parte III

Análise e discussão de dados

O projeto de estágio profissionalizante intitulado como “As TIC na Escola: Influência educativa e lúdica” baseou – se, essencialmente, em três ferramentas de estudo e recolha de dados. Estas ferramentas foram constituídas pela aplicação “Aprender com a Música”, desenvolvida no programa “Adobe Flash CS3”, por dois questionários elaborados inicialmente para estudar as noções básicas que os alunos e professores possuíam acerca do conceito e utilização das novas tecnologias. Tal como foi aplicado, ainda, no final do estudo um questionário sobre a aplicação com a qual os alunos estiveram em contacto.

O jogo “Aprender com a Música” foi constituído por um Menu principal que era composto por cinco botões que davam acesso a cada jogo criado para o desenvolvimento do projeto de estágio profissionalizante que são: o “Jogo da Memória Musical”, o “Jogo da Força Musical”, o “Jogo das Palavras Cruzadas Musical”, o “Jogo Liga – te à Música” e o “Jogo das Diferenças Musical”. Atividades que foram baseadas nos jogos mais tradicionais e conhecidos de sempre, ligando as novas tecnologias à Música. Estes jogos tinham como objetivo levar cada aluno a interagir cada vez mais com os seus computadores infantis “Magalhães” e demonstrar a forma como essa interação contribuiu para a sua aquisição de novos conhecimentos. Para além disso, ao solucionarem os problemas de cada jogo que lhes foi proposto estes colocaram os seus próprios conhecimentos, adquiridos anteriormente nas aulas de Música, à prova. Objetivos que se concretizaram de um modo educativo e lúdico que inovou a aprendizagem dos alunos, isto é, tornou cada um deles mais autónomo no seu próprio processo de aprendizagem individual.

A aplicação educativa e lúdica – “Aprender com a Música” foi desenvolvida e aplicada nas aulas de Expressão Musical com turmas constituídas pelo 1º e 3º, 3º e 4º ano de escolaridade. A sua aplicação organizou – se e concretizou – se por etapas. Etapas que foram constituídas pela sua instalação nos computadores

infantis de cada aluno – “Magalhães”, e pela realização semanal de uma atividade ou jogo que compõe esta aplicação.

A introdução da seguinte aplicação nas aulas de Música, inseridas nas atividades extra – curriculares, concretizou – se através da elaboração e realização de dois inquéritos iniciais, em que um deles é dirigido aos professores e outro aos alunos de cada turma estudada em causa.

A recolha inicial de dados concretizou – se através da aplicação de um questionário dirigido aos professores de 1ºCiclo e titulares de cada turma estudada neste projeto, (1º e 3º ano; 3ºano e 4º ano). Este inquérito serviu de instrumento para a obtenção de dados que demonstrem os conhecimentos que os docentes possuem no que se refere às TIC – *“As TIC são as Tecnologias de Informação e Comunicação.”*, (duas professoras de 1ºCiclo), e o modo como os aplicam nas suas aulas. Pelo menos duas professoras, familiarizadas com as Tecnologias de Informação e Comunicação, (TIC), demonstraram através do inquérito que lhes foi proposto, que desenvolvem as suas metodologias de modo a cumprir apenas um e único objetivo e preocupação que é motivar os alunos para a participação nas suas aulas de um modo lúdico – *“Métodos lúdico – pedagógicos”*. Método que se reflete pelo conteúdo a que cada docente recorre para incluir as TIC nas suas aulas e torná – las mais lúdicas, sendo este constituído por programas como: “Microsoft Office – Word”, “Eu sei” e “Paint”. Programas que contribuem para uma aprendizagem de uma nova vertente, nomeadamente, a auto – aprendizagem que lhes permite, segundo uma das professora titulares das turmas estudadas neste projeto, *“(…)realizar diversos trabalhos, nas diversas áreas curriculares, relacionados com os blocos/conteúdos em estudo.”*.

As TIC têm vindo a introduzir uma mudança que revolucionou o mundo do ensino e as professoras neste estudo demonstraram – se recetivas à sua introdução no ensino e noutras disciplinas para além da disciplina curricular que baseia nestas tecnologias, as aulas de TIC, tal como uma das docentes de 1ºCiclo o demonstrou *“As TIC são importantes em todas as disciplinas do 1ºCiclo, elas vieram para ficar e nós professores teremos de nos adaptar e utiliza – las, pois têm muito a contribuir para o ensino, senão ficaremos para trás e os alunos perdem o interesse pela Escola.”*.

O preenchimento do inquérito inicial dirigido aos alunos concretizou – se em ambiente de sala de aula. Preenchimento através do qual se recolheram os conhecimentos básicos e iniciais que os alunos possuíam acerca do conceito e funcionamento das Tecnologias de Informação e Comunicação, (TIC). Conhecimentos que variam consoante as diversas dificuldades e o nível de contacto que os alunos, atualmente, estabelecem com as novas tecnologias, quer seja a nível educativo, quer a nível lúdico. Este inquérito inicial que foi aplicado a três turmas de anos de escolaridade diferentes, (1º e 3º, 3º e 4º ano), demonstrou que a maioria dos alunos apresentam mais conhecimentos de nível lúdico no que se refere ao seu computador “Magalhães”, pois demonstram conhecer diversas aplicações de entretenimento, tais como, o “Eu sei”, o “Paint”, o “Tux Paint”, a Internet e os jogos originais incluídos nos seus portáteis infantis. Os alunos demonstraram que através do recurso ao “Magalhães” têm cada vez mais acesso à Internet por objetivos diferentes, nomeadamente, para consultarem e se inscreverem nas redes sociais como o “Facebook” e “Windows Life Messenger”, no caso dos mais velhos e que constituem as turmas de 3º e 4º ano. Factor que coloca bastante a sua segurança em perigo, visto muitos deles fazerem um mau uso da Internet e da sua segurança, fornecendo facilmente dados pessoais através de diversos gestos simples, como numa pesquisa de carácter lúdico e não educativo, como por exemplo, na inscrição efetuada numa página Web lúdica.

Para além disso, os alunos demonstraram neste inquérito inicial que apesar de possuírem muitos conhecimentos acerca das novas tecnologias e a sua utilização que devem de ter determinados cuidados no que se refere aos diversos serviços que esta lhes fornece, principalmente, a Internet que ao recorrerem a esta se expõem a diversos perigos como a introduzirem vírus nos seus computadores e a poderem vir falar com estranhos o que coloca a sua segurança em risco, tal como o expõem cinco alunos do 4º Ano afirmando *“Aprendi a não falar com estranhos na Internet e a mexer no Magalhães, (...)”*. Aspectos que lhes são apresentados em sala de aula de modo a preservar a sua segurança e a promover um melhor uso da Internet e do computador, tendo estes constantemente contato com programas como “o Word”, “o PowerPoint”, “o Paint” e a “Diciopédia”. Programas cujos objetivos de utilização lhes são bem

claros. Este contato constante com as novas tecnologias demonstra – lhes, igualmente, quais são as vantagens e desvantagens que surgem da sua utilização. As vantagens que são apontadas, então, por este público – alvo através da concretização deste inquérito inicial, são, principalmente, estes terem acesso à Internet, aos programas da “Microsoft Office” como o “Word” e o “PowerPoint” que são os mais utilizados e, também, o facto de promover a sua auto – aprendizagem “(...)ajuda-nos a pensar e a aprender”, (dois alunos da turma de 3ºano). Enquanto as desvantagens apresentadas se revelam ser poucas, indicando as crianças como principal preocupação a introdução, inconsciente da sua parte, de possíveis vírus nos seus computadores através de jogos ou imagens retiradas diretamente da Internet, “(...) Haver coisas que têm vírus”, (um aluno do 4ºano). Esta apresentação das vantagens e desvantagens reflete, simultaneamente, as facilidades e dificuldades que cada aluno apresenta no que respeita as novas tecnologias, destacando – se como maior facilidade a sua capacidade de rápida interação com o computador “Magalhães”, isto é, demonstram um certo à vontade com a escrita, pesquisas e desenhos efetuados no computador – “Facilidades: escrever e desenhar”, (oito alunos do 3º ano), “(...)pintar, ouvir música e escrever”, (três alunos do 4º ano), e “Facilidades: pintar e baixar jogos”, (um aluno do 4ºano). Interação que, porém, também, demonstra as dificuldades que surgem através da execução de determinadas tarefas no computador, tais como alguns alunos sentirem dificuldades em interagir com o hardware do computador, isto é, o teclado, como o afirmam dois alunos da turma de 4º ano “Dificuldades em escrever no computador”. Tal como certos alunos apresentam diversas dificuldades a nível do software dos portáteis que incidem, principalmente, sobre o facto de considerarem difícil executar a tarefa de escreverem no seu “Magalhães”. Dificuldades neste âmbito que englobam a formatação de textos e inserção de imagens nesses mesmos textos “Dificuldades: formatar textos”, (três alunos 3º ano). Dados que demonstram que os alunos adquirem bastantes conhecimentos referentes às novas tecnologias, através da aprendizagem escolar e autónoma, revelando – se a primeira aprendizagem essencial em termos de utilização correta das ferramentas e programas fornecidos pelos computadores, preservando a segurança e diminuindo as dificuldades sentidas pelos alunos de 1º Ciclo.

O final deste questionário inicial é constituído por duas perguntas que abordam a preocupação essencial do projeto "As TIC na Escola: Influência educativa e lúdica" que são a utilização das TIC noutras disciplinas de 1º Ciclo e a sua introdução nas aulas de música. Propostas às quais o feedback dos alunos se revelou bastante positivo demonstrando a sua capacidade e curiosidade em participar numa mudança na sua aprendizagem escolar. Realidade que se constatou por muitos dos alunos manifestarem o desejo de utilizarem mais os seus computadores noutras disciplinas, principalmente, nas aulas de Música e de Inglês, como é o caso de três alunos da turma de 1º e 3º ano que afirmaram que gostariam de utilizar as TIC *"nas aulas de inglês e de música para ouvirmos música, palavras e histórias em inglês no nosso Magalhães"*; tal como doze alunos do 4º ano manifestaram o mesmo desejo - *"Nas aulas de música e de inglês, para ouvirmos músicas e ouvir palavras em Inglês"*; e ainda o demonstraram, igualmente, sete alunos do 3º ano, *"Sim, nas aulas de música para escrevermos e ouvirmos músicas"*. Através deste manifesto de desejos os alunos demonstraram, igualmente, um feedback muito positivo à utilização dos computadores "Magalhães" nas aulas de música, apresentando o seu entusiasmo - *"Uma ideia fantástica e divertida"*, (quatro alunos da turma de 1º e 3ºano); e vontade de aprender mais nessas aulas de Música - *"É uma boa ideia, pois aprendemos a mexer mais no Magalhães nas aulas das AEC's"*, (dezasseis alunos da turma de 3ºano).

Após aplicado e realizado o inquérito inicial destinado aos alunos de 1º Ciclo para recolher os dados que apresentam os conhecimentos básicos que os alunos possuem no que se refere a estas tecnologias, foi introduzida nas aulas de música o produto de divulgação do projeto desenvolvido. A aplicação educativa e lúdica "Aprender com a Música" foi aplicada entre os meses de Fevereiro e Maio de 2011. Aplicação que se iniciou com a instalação do programa. Neste programa os alunos demonstraram os conhecimento que possuíam no que respeita a duas áreas diferentes, a área da multimédia e da música, apresentando um vasto leque de conhecimento a nível do conteúdo essencial da aplicação que se baseia na Música, demonstrando cada aluno uma grande facilidade e capacidade de resolução dos problemas e desafios que constituem os cinco jogos da aplicação, tendo demonstrado apenas algumas dificuldades em jogos constituídos por

diversas pistas que os conduziam à resposta pretendida como foi o caso das aplicações "As Palavras Cruzadas musical" e "Jogo da Força musical" em que os alunos teriam especialmente de se basear na sua memória dos conhecimentos anteriormente adquiridos nas aulas de Música. No entanto, as dificuldades em geral dos alunos residiram na parte multimédia, pois tiveram dificuldades em criar uma pasta para armazenamento da aplicação em questão. Assim como a nível funcional no que respeita a aplicação as crianças revelaram, igualmente, as suas dificuldades, destacando – se o facto de por vezes não perceberem o objetivo da funcionalidade de determinados botões e de apenas poderem manusear esses botões ou páginas que lhes são indicadas nas instruções de cada jogo que por vezes não consultavam.

Assim, apesar das suas dificuldades os alunos corresponderam as expectativas inicialmente esperadas com este projeto, pois revelaram ter poucas dificuldades em lidar com o computador em ambiente de sala de aula e o seu processo de aprendizagem foi inovado de modo a tornar – se cada vez mais autónomo.

Estes resultados finais foram comprovados e reforçados através de um último questionário que se dirigiu, igualmente, às três turmas que constituem o público – alvo deste estudo. Este último questionário foi elaborado de modo a testar os conhecimentos que os alunos adquiriram ao longo de todos estes meses em que estiveram em contacto com a aplicação que lhes foi apresentada nas aulas de Música. O seguinte questionário foi constituído por dez perguntas, sendo nove delas de resposta fechada, (escolha múltipla), e uma de resposta aberta. Este questionário incide, principalmente, sobre o conceito das TIC e sobre a aplicação "Aprender com a Música". Relativamente ao conceito das TIC em si, constatou – se que a maioria dos alunos se encontra familiarizado com este, tendo vinte e um alunos, (três alunos do 1º e 3º ano, treze do 3º ano e cinco alunos do 4º ano), optado pela opção B da primeira pergunta do questionário que incide sobre o conceito das TIC que, então, "*São as Tecnologias de Informação e Comunicação*". No que respeita aos objetivos com que os alunos recorrem aos seu computadores "Magalhães" a maioria deles revelou, com base neste último questionário, que recorrem a este, essencialmente, para fins lúdicos e educativos, tal como o demonstraram cinco alunos do 1º e 3º ano, dez alunos

do 3º ano e nove da turma de 4º ano ao escolherem a opção "A. *Pode-se escrever e jogar.*"; e ainda ter existido um grande número de alunos que optaram por escolher, igualmente, a opção "B. *Pode - se ir fazer pesquisas na Internet.*", como foi o caso de dois alunos de 1º e 3º ano, de seis alunos do 3º ano e cinco alunos da turma de 4º ano. Factos que demonstram, simultaneamente, o quanto cada vez mais o computador faz parte da vida de cada criança, utilizando a maioria do público - alvo, (seis alunos - 1º e 3º ano, sete alunos - 3º ano e 4º ano), o seu "Magalhães" "B. *Duas a três vezes por semana.*". Esta utilização, também, se reflete a nível escolar, pois os alunos recorrem cada vez mais aos seus computadores nas aulas de TIC - "A. *Nas aulas de TIC*", (Quatro alunos - 1º e 3º ano, onze alunos - 3º ano e nove alunos - 4ºano); e, após a realização da aplicação "Aprender com a Música", também, nas aulas de Expressão Musical - "D. *Nas aulas de Música.*", (dois alunos - 1º e 3º ano, dez alunos - 3º ano e seis alunos - 4º ano).

A partir da quinta pergunta este questionário focou - se e demonstrou os conhecimentos que os alunos adquiriam com a aplicação "Aprender com a Música", tendo estes apresentado o que aprenderam com este programa que foi, nomeadamente, interagir com os jogos que lhes são propostos de forma correta - "Responder a perguntas sobre as notas e instrumentos musicais." (sete alunos - 1º e 3º ano, vinte alunos - 3º ano e dezassete alunos - 4º ano) e "Jogar ao jogo da força musical, ao jogo das diferenças, ao jogo "Liga-te à música", entre outros.", (cinco alunos - 1º e 3º ano, doze alunos - 3º ano e treze alunos - 4º ano). Jogos que concretizaram com o maior sucesso em trabalho de equipa, revelando - se capazes de trabalhar em conjunto e de se auxiliarem mutuamente no que se refere às suas dificuldades. Este trabalho de equipa refletiu - se em cada um dos alunos de forma a perceberem o funcionamento de cada jogo que lhes foi apresentado - "Jogarmos os jogos através das pistas que nos são dadas para encontrarmos a resposta como acontece no "Jogo das Palavras Cruzadas musical" e o "Jogo da Força musical"., (quatro alunos - 1º e 3º ano; dez alunos - 3º ano e quatro alunos - 4º ano); e, essencialmente, o objetivo de toda a aplicação em questão concretizada e solucionada que se baseou em levar o aluno a pôr à prova os seus conhecimentos e a superar - se a si mesmo de uma forma inovadora a nível educativo - "Sim, estivemos a

trabalhar com esse programa para aprendermos mais sobre música e mexermos mais no Magalhães.”, (quatro alunos – 1º e 3º ano; onze – 3º ano e nove – 4º ano).

Assim, pode afirmar – se que a aplicação “Aprender com a Música” que promoveu e constituiu o projeto “As TIC na Escola: Influência educativa e lúdica” se revelou bastante produtiva e inovadora nas turmas em que foi aplicada, levando os alunos a superarem os seus limites e a quererem continuar a fazê-lo. Realidade que se justifica por apenas um fator que por vezes falta no Ensino de 1ºCiclo – Motivação. Fator que surgiu com este “exemplo” que constituiu o projeto de estágio desenvolvido neste âmbito e que foi proporcionado aos alunos que superaram todas as expectativas iniciais esperadas pelo seu feedback final, manifestando o seu desejo de continuar a ter este tipo de atividades nas suas aulas e aprendizagem – *“Sim gostava, porque apreendíamos mais”*, dois alunos da turma de 1º e 3º ano; *“Sim gostaria, porque podíamos aprender coisas e mexer melhor no Magalhães”*, oito alunos da turma de 3º ano; e *“Sim, porque seria divertido e aprendíamos muita coisa nova”*, nove alunos da turma de 4º ano.

Reflexão Crítica

No âmbito do 2º ano letivo de Mestrado de Educação e Comunicação Multimédia foi desenvolvido, então, o projeto "As TIC na Escola: Influência educativa e lúdica". Projeto cujo estudo se baseou na criação e desenvolvimento de uma página inserida no Facebook, <http://www.facebook.com/pages/As-TIC-na-Escola-Influencia-educativa-e-ludica/172197566141106>; de um Blogue – "<http://astecnologiasdeinformacaonaescola.blogspot.com/>"; e de uma aplicação infantil educativa e lúdica que abordam este seguinte tema.

Ao longo do desenvolvimento deste seguinte estudo concretizou – se, então, a elaboração de uma página no Facebook e um Blogue. Ferramentas que foram criadas para divulgar de um modo mais vasto o projeto "As TIC na Escola: Influência educativa e lúdica", dando a conhecer as mais recentes novidades e acontecimentos relativamente ao estudo em questão. A criação destas páginas não revelou qualquer dificuldade, no entanto, deixaram rapidamente de ser a atenção principal do projeto, sendo a sua atualização bastante precoce. Realidade que se justifica pela simples razão de apenas serem atualizadas já na fase final do projeto e de a aplicação desenvolvida, designada como "Aprender com a Música", ser, simultaneamente, construída que estas. Entre estas duas ferramentas de divulgação do projeto a página do Facebook destacou – se muito mais do que o Blogue, facto que se justifica pela simples razão de o Facebook ser a rede social do momento e os blogues serem cada vez menos utilizados para a divulgação das mais diversificadas informações.

A aplicação "Aprender com a Música" foi construída no programa "Flash CS3". Esta construção baseou – se em criar um Menu principal constituído por cinco jogos musicais: "Jogo da Memória", "Jogo da Força", "As palavras cruzadas", "Jogo Liga – te à Música" e "Jogo das diferenças". Assim o menu foi constituído por cinco botões criados antecipadamente no programa "Photoshop 7.0" que conduzem a cada um dos jogos. Estes jogos são compostos por imagens tratadas no "Photoshop 7.0" e por dois tipo de botões, sendo um deles das instruções e outro do nível seguinte a que cada aluno tem acesso depois de solucionar de forma correta os problemas que lhes são apresentados no presente

nível. Acesso que não foi de imediato permitido, tendo existido certas dificuldades em programar a parte funcional dos botões que o permitiam. Outra dificuldade que residiu na construção desta aplicação foi, igualmente, no que respeita a estrutura de cada jogo elaborado, principalmente, no que se refere ao "Jogo da Memória", pois este inicialmente revelava – se descontrolado e não assumia e desempenhava as funções que eram pretendidas, isto é, quando o aluno clicava numa das "cartas" que pertenciam ao seguinte jogo todas as cartas se destapavam automaticamente, não sendo esse o objetivo da aplicação. Problemática que teve a sua solução com base num pormenor desconhecido no seu código de programação. Tal como sucedeu no desenvolvimento do "Jogo das Diferenças", em que cada diferença era assinalada com um clique sobre a imagem, que porém, inicialmente, não apresentava o resultado desejado. Facto que se justifica pelos alunos clicarem numa diferença e serem descobertas todas as outras. Obstáculo para o qual a solução residiu, igualmente, na sua programação individual.

Apesar da existência de determinadas dificuldades funcionais iniciais que foram sentidas na construção do produto do projeto de estágio profissionalizante a sua aplicação veio demonstrar o oposto. A concretização do produto de divulgação do projeto estudado revelou levantar poucos obstáculos, tendo – se esses apenas apresentado no início da sua aplicação, mais concretamente, na sua instalação nos portáteis infantis "Magalhães" por questões de espaço insuficiente ou incompatibilidade de software que foram rapidamente resolvidos através da instalação de um ficheiro extra. Com exceção destes obstáculos o desenvolvimento do trabalho em questão concretizou – se da melhor forma possível desde a concretização dos questionários aplicados a alunos e professores até à concretização e resolução dos jogos que constituíam a aplicação educativa e lúdica "Aprender com a Música". O preenchimento dos questionários concretizou – se, com base numa explicação concreta, da forma mais correta possível. Tal como sucedeu com a aplicação em questão cujas funcionalidades foram explicadas passo – a – passo de modo a familiarizar os alunos com os jogos que solucionaram semanalmente. Concretização através da qual surgiu uma inovação e aproximação na aprendizagem de alunos – professor

e professor – alunos que se refletiu no feedback e na autonomia que foi evoluindo aos poucos durante este processo.

Assim, pode afirmar – se que o desenvolvimento do seguinte projeto revelou – se bastante gratificante, quer para o público – alvo a que se dirige, quer para o seu próprio investigador. Realidade que se concretiza pelo facto de no que se refere ao público – alvo, (crianças de 1ºCiclo), esta investigação ter proporcionado uma mudança no seu ambiente de aprendizagem, inovando o seu método de estudo e atenção ao que lhes é ensinado. Por outro lado, o desenvolvimento do projeto em questão apresentou – se como bastante produtivo para o seu investigador, pois ao longo das diversas etapas que constituem este trabalho este aplicou e adquiriu novos conhecimentos. Conhecimentos que adquiriu e colocou em questão através das diversas dificuldades deparadas na elaboração das diversas ferramentas em que se baseou a seguinte Investigação. Essas situações surgiram, principalmente, na elaboração e aplicação dos questionários iniciais, em que a sua estrutura não foi a melhor escolha para o procedimento de recolha de dados, essencialmente, por parte dos alunos, tendo o terceiro e último questionário aplicado sido elaborado de modo diferente. Tal como, também, a própria aplicação “Aprender com a Música” se revelou bastante enriquecedora pelos novos desafios programáticos que se apresentaram ao longo da sua construção. Aspetos que juntamente com o Feedback extremamente positivo apresentado por parte de alunos e professores demonstraram o quanto o projeto “As TIC na Escola: Influência educativa e lúdica” se revelou ser uma experiência memorável.

Conclusão

O projeto "As TIC na Escola: Influência educativa e lúdica" teve um grande impacto na área da educação em que as TIC assumem uma importância e utilidade cada vez maior, devido a mudança que introduziu nesta área com o seu objetivo principal. Objetivo este que se destacou na diferença entre a realidade do passado em que se impôs e concretizou o projeto e a do final em que foram apresentados os resultados dessa mudança alcançada a nível das TIC através do projeto em questão, nomeadamente, o produto que serviu de exemplo de como é que as TIC poderão ser utilizadas em diversas disciplinas de modo a inovar o processo de aprendizagem da criança. Esta diferença consistiu no conceito das TIC, das suas utilizações e vantagens no ensino ao terem sido compreendidas de forma correta pelos alunos. Esta realidade contribuiu, igualmente, para uma maior inovação e "libertação" das TIC no que se refere à sua utilização por parte dos professores e os alunos que somente se limitavam a utilizar os programas – chave, (Microsoft Office), destas tecnologias para os seus projetos e tarefas propostas.

A realização do projeto "As TIC na Escola: influência educativa e lúdica" foi, assim, de encontro aos objetivos estabelecidos, inicialmente, para a sua aplicação. Deste modo, através da aplicação do produto deste projeto "Aprender com a Música" demonstrou – se aos alunos que interagiram com este a importância que as TIC detém no seu processo de aprendizagem e no seu quotidiano, pois estes recorrem aos seus computadores pelas mais diversas razões, como para ouvir música, jogar, escrever e estudar. Estes simples atos permitiram aos alunos adquirirem, simultaneamente, novos conhecimentos como se constatou aquando da resolução dos diversos problemas que lhes eram apresentados através da aplicação em questão nos quais interagiram mais com a parte escrita do software do seu computador e criaram pastas para salvaguardarem os seus documentos ou, neste caso, o jogo. A aquisição de novos conhecimentos permitiu aos alunos apresentar ao investigador as suas maiores dificuldades, estando estas relacionadas com a utilização do hardware dos seus computadores, nomeadamente, no que se refere à escrita. Esta investigação, também, permitiu adquirir – se conhecimento das facilidades

informáticas dos alunos, sendo estas constituídas pela sua capacidade de desenho e de pesquisa efetuadas no software constituinte de cada computador. Essas facilidades foram reforçadas com a interação que cada aluno estabeleceu com a aplicação “Aprender com a Música”, a qual lhes proporcionou novas aptidões que contribuíram para a redução das suas dificuldades iniciais. Facto que se comprovou pela sua imensa capacidade de ultrapassar obstáculos que residiam na parte funcional do jogo que lhes foi apresentado ao longo do desenvolvimento deste projeto, percecionando de modo autónomo a solução para a eliminação desses mesmo inconvenientes. O programa educativo e lúdico “Aprender com a Música” contribuiu de um modo significativo para a aprendizagem de cada criança incluída neste estudo, como se constatou quando estes demonstraram cada vez mais o desejo de incluírem este jogo nas suas aulas e de este fazer parte de algo cada vez mais valorizado, atualmente, no Ensino de 1ºCiclo – a motivação. Qualidade esta que conduz o aluno, através de métodos lúdico – pedagógicos, a um novo tipo de aprendizagem – a aprendizagem autónoma, com a qual o aluno demonstra a vontade de querer superar as suas dificuldades e os seus limites de aptidões educativas, sobretudo, no que se refere à resposta a novos desafios informáticos.

Estes resultados demonstraram, então, ao investigador deste projeto e ao seu público – alvo, as crianças, o quanto as TIC contribuem para a aprendizagem destas, preservando, essencialmente, a sua segurança e inculcando uma nova atitude essencial para a sua aprendizagem – a motivação. Esta, por sua vez, leva os alunos a apresentarem uma maior curiosidade e vontade de adquirirem novos conhecimentos. Aspetos que se tornam essenciais para a sua inserção na Sociedade atual que se baseia cada vez mais nas novas tecnologias, pelo que o desenvolvimento deste projeto poderá ter contribuído na preparação do futuro destas crianças, a nível pessoal e profissional no que diz respeito à capacidade de utilização segura das Tecnologias de Informação e Comunicação.

Ligações à Internet

- <http://tic-2009.blogspot.com/2009/01/definio-de-tic.html>, (O blogue apresenta a definição das TIC e foi acedido durante o mês de Janeiro de 2011);
- <http://www.escolabonilha.com/2009/definicao-tic/>, (Esta página apresenta, igualmente, a definição das Tecnologias de Informação e Comunicação, (TIC));
- [http://www.educ.fc.ul.pt/docentes/jponte/docs-pt/02-Ponte%20\(TIC-INAPOP\).pdf](http://www.educ.fc.ul.pt/docentes/jponte/docs-pt/02-Ponte%20(TIC-INAPOP).pdf), (Este documento demonstra a importância e influência que as TIC exercem sobre as Escolas segundo um estudo de João Pedro da Ponte e foi acedido com frequência durante os meses de Dezembro de 2010 e Janeiro de 2011);
- [http://www.educ.fc.ul.pt/docentes/jponte/docs-pt/00-Ponte-TIC%20\(rie24a03\).pdf](http://www.educ.fc.ul.pt/docentes/jponte/docs-pt/00-Ponte-TIC%20(rie24a03).pdf), (Link constituído por uma publicação de João Pedro da Ponte que apresenta o papel desempenhado pelas TIC na Escola.);
- http://www.aegondifelos.pt/portal/index.php?view=article&id=85%3Aprojecto-tic-no1o-ciclo&option=com_content&Itemid=136 (Este link aborda a questão das TIC inseridas no Ensino Básico de 1ºCiclo – Dezembro 2010);
- <http://repositorio.esepf.pt/bitstream/handle/10000/222/PG-TIC2009VitorLeal.pdf?sequence=1> (Este documento demonstra o papel e a importância que as TIC desempenham nas actividades de enriquecimento – curricular no Ensino Básico de 1ºCiclo e que foi acedido durante os meses de Janeiro e Fevereiro de 2011);
- http://www.prosonor.pt/magalhaes/as_tic_na_sala_de_aula.html (Este link apresenta as TIC utilizadas em ambiente de Sala de aula por parte dos alunos e professores de modo a influenciar o processo de aprendizagem individual de cada um e foi acedido durante o mês de Janeiro de 2011);
- <http://www.prof2000.pt/users/dulces/introdu%C3%A7%C3%A3o.htm>, (O link demonstra a influência das TIC na Escola e na Sociedade, tendo sido acedido durante o mês de Janeiro 2011);

- <http://calfragide.grupolusofona.pt/index.php/colégio/atividades-extra-curriculares> (Nesta página é apresentado o conceito das Atividades Extra – curriculares e a forma como são aplicadas. O link foi acedido durante o mês de Janeiro do ano 2011);
- http://marista-carcavelos.org/futuro/index.php?option=com_content&view=category&id=60&Itemid=83, (O seguinte link apresenta a importância que a introdução das Atividades Extra – curriculares detém na aprendizagem e na motivação apresentada por cada criança. Foi acedido no dia 8 de Janeiro de 2011).
- http://pt.wikipedia.org/wiki/Tecnologias_da_Informa%C3%A7%C3%A3o_e_Comunica%C3%A7%C3%A3o, (O link da página do Wikipédia apresenta o conceito das TIC e a sua História, tendo sido acedido durante o mês de Março.);
- <http://www.hyperhistory.org/images/assets/pdf/ict.pdf>, (Ligação que apresenta a história das Tecnologias de Informação e Comunicação. Foi acedido no mês de Março e de Abril 2011.);
- http://translate.google.pt/translate?hl=pt-PT&langpair=en%7Cpt&u=http://www.eiao.net/publications/EIAO_history.pdf, (Link que é constituído por dois documentos que apresentam a história das TIC em inglês e em português. Este foi acedido no mês de Março.);
- <http://translate.google.pt/translate?hl=pt-PT&langpair=en%7Cpt&u=http://www.hyperhistory.org/images/assets/pdf/ict.pdf>, (Link que é constituído por um documento em pdf que apresenta a história das TIC. Este foi acedido durante o mês de Março.);
- <http://www.ticinfo.esmga126.tripod.com/id9.html>, (Ligação da Internet que apresenta as vantagens das TIC e de uma das suas ferramentas mais utilizadas do momento – a Internet, tal como a influência que esta exerce sobre diversas áreas, nomeadamente, social, económica, educativa e cultural. Este link foi acedido durante os meses de Março e Abril);
- <http://paulafuturbrain.blogspot.com/2009/05/vantagens-e-desvantagens-das-tic.html>, (O blogue apresentado demonstra as vantagens e

desvantagens das TIC segundo a autora desta mesma página Web, Paula Alexandra. Este foi acedido no mês de Março.);

- <http://nautilus.fis.uc.pt/cec/teses/marta/marta/PDF/TIC%20e%20a%20Escola.pdf>, (O documento pdf disponibilizado através deste link apresenta a relação e interacção que surge entre as crianças e as Tecnologias de Informação e Comunicação e o impacto que esta exerce sobre o Ensino Básico de 1ºCiclo. Acedido no mês de Março.);
- http://www.google.pt/imgres?imgurl=http://www.coexistblog.com/wp-content/uploads/2009/10/Crian%C3%A7as.jpg&imgrefurl=http://www.coexistblog.com/a-gripe-h1n1-e-as-criancas/&usq=__hX2kxHyRc_K_PXmpfd4MRKO27rA=&h=495&w=591&sz=64&hl=pt-PT&start=0&zoom=1&tbnid=3Bmr4kdl0UXg2M:&tbnh=124&tbnw=148&ei=SL_cTeO4IdOIhQfTj7mcDw&prev=/search%3Fq%3Dcrian%25C3%25A7as%26um%3D1%26hl%3Dpt-PT%26sa%3DN%26biw%3D1259%26bih%3D574%26tbm%3Disch&um=1&itbs=1&iact=rc&dur=244&sqi=2&page=1&ndsp=21&ved=1t:429,r:6,s:0&tx=79&ty=79, (Link de acesso à uma das imagens que contribuíram para a criação do logo da página de divulgação do projecto no Facebook. Acedido no mês de Janeiro 2011.);
- http://www.google.pt/imgres?imgurl=http://www.school-clipart.com/school_clipart_images/open_book_with_bookmark_0515-0911-1710-1636_SMU.jpg&imgrefurl=http://www.school-clipart.com/school_clipart_images/open_book_with_bookmark_0515-0911-1710-1636.html&usq=__k5C51Jr2BuBfR7YY51p7Q9pqANk=&h=300&w=300&sz=15&hl=pt-PT&start=129&zoom=1&tbnid=dgjC6pj5MhUfDM:&tbnh=126&tbnw=122&ei=C8PcTfOIItS1hAednsm0Dw&prev=/search%3Fq%3Dopen%2Bbook%26um%3D1%26hl%3Dpt-PT%26biw%3D1259%26bih%3D574%26tbm%3Disch&um=1&itbs=1&iact=rc&sqi=2&page=8&ndsp=19&ved=1t:429,r:10,s:129&tx=71&ty=67, (Link de acesso à uma das imagens que contribuíram para a criação do

logo da página de divulgação do projecto no Facebook. Acedido no mês de Janeiro 2011.);

- http://www.google.pt/imgres?imgurl=http://photos3.fotosearch.com/bthumb/UNC/UNC002/u11243979.jpg&imgrefurl=http://www.fotosearch.com/cip-art/notebook.html&usq=__L1rbekZ3IpY6UkSJkxDXpdUq3Yc=&h=170&w=170&sz=7&hl=pt-PT&start=21&zoom=1&tbnid=EHHg2Uurbv7U_M:&tbnh=99&tbnw=99&ei=wNPcTYqXHca5hAeZ4aWtDw&prev=/search%3Fq%3Dchildren's%2Blaptop%2Bfotosearch%26um%3D1%26hl%3Dpt-PT%26biw%3D1259%26bih%3D574%26tbn%3Disch&um=1&itbs=1,

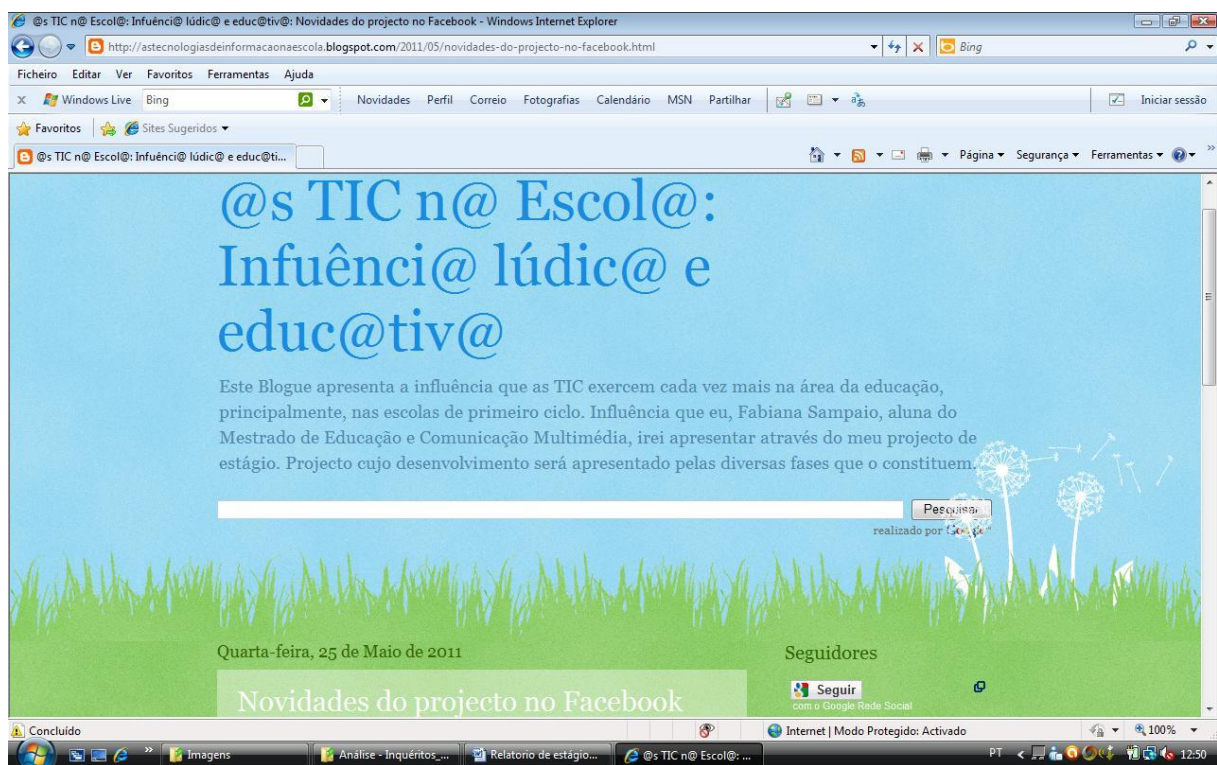
(Link de acesso à uma das imagens que contribuíram para a criação do logo da página de divulgação do projecto no Facebook. Acedido no mês de Janeiro 2011.).

Bibliografia

- “Tecnologias de informação e comunicação na formação de professores: Que desafios?”, Revista Ibero – Americana de Educación, João Pedro da Ponte, (2000);
- “As Tecnologias da Inteligência: o Futuro do Pensamento na Era da Informática”, Instituto Piaget Editora, Piérre Levy, (1994).

ANEXOS

Anexo A (Página do Blogue):



Blogue que divulga o projecto "As TIC na Escola: Influência educativa e lúdica".

Anexo B (Página no Facebook):



Página de Divulgação do projecto "As TIC na Escola: Influência educativa e lúdica".

Anexo C (Imagens da aplicação "Aprender com a Música"):



Imagem da página principal da aplicação educativa e lúdica "Aprender com a Música".

Aprender com a música!

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

1.É A CASA DAS NOTAS.

2.A CHAVE DA CASA DAS NOTAS.

3.OUTRO NOME QUE SE DÁ À NOTA "ZÉ".

4.A PAUSA DO "ZÉ".

5.A NOTA "CHICO".

Instruções

Imagem do "Jogo da Forca Musical" da aplicação educativa e lúdica "Aprender com a Música".

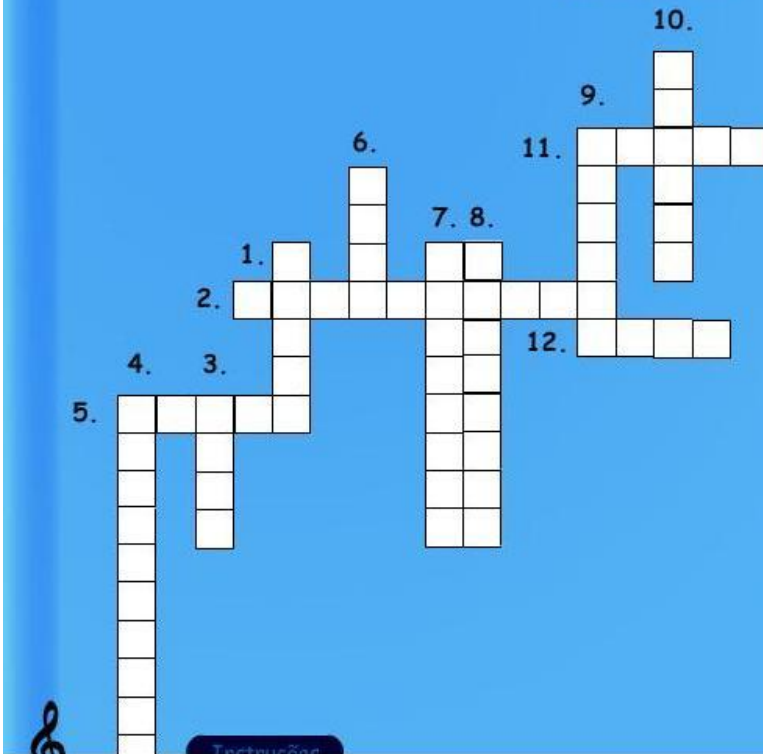


Imagem do "Jogo da Memória Musical" da aplicação educativa e lúdica "Aprender com a Música".



Imagem do "Jogo Liga - te à Música" da aplicação educativa e lúdica "Aprender com a Música".

Aprender com a música!



1. É um instrumento da família das cordas. Começa pela letra H. Será que adivinhas qual é o instrumento?

2. É um instrumento parecido com a Guitarra.

3. Parece-se com uma Flauta, mas acaba com a letra É.

4. Se existe a viola. Também, existe o...

5. Faz parte da orquestra sinfónica e apresenta diversas semelhanças com o violino.

6. É um instrumento de sopro e tem a letra U.

7. Existe, também, a eléctrica.

8. Há o telefonem, mas nós estamos a falar de um instrumento que acaba em fone.

9. Há uns para comer e outros para tocar. Adivinha lá? É fácil!

10. É um instrumento da família dos sopros.

11. Tem teclas brancas e pretas.

12. Instrumento que toca

Imagem da do "Jogo das Palavras Cruzadas Musical" da aplicação educativa e lúdica "Aprender com a Música".



Imagem da do "Jogo das Palavras Cruzadas Musical" da aplicação educativa e lúdica "Aprender com a Música".



Imagem da página final da aplicação educativa e lúdica "Aprender com a Música".

Anexo D (Os questionários):