

## PROJETO PRÉ-ROM

### 1| INTRODUÇÃO

A utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação é uma mais valia no processo de ensino e aprendizagem, que pretende criar oportunidades de trabalho com diferentes programas e materiais informáticos, assim como, recursos da Internet. O aluno deve ter oportunidades de vivenciar aprendizagens diversificadas conducentes ao desenvolvimento das suas competências e, simultaneamente, ao fortalecimento da sua identidade pessoal e social.

Considerando que a pertinência real dos objetivos de aprendizagem que se presume que um material multimédia permite alcançar, é urgente e imprescindível a implementação, no sistema educativo, de estratégias que possibilitem que os alunos se tornem, desde cedo, em consumidores críticos da imagem, em geral, e dos media (que vivem, essencialmente da imagem), em particular.

A construção de algo concreto, palpável e não apenas de carácter teórico é uma estratégia que devia ser implementada no processo de ensino e aprendizagem. Por vezes, pecamos por teorizar demasiado e “aterrar” muito pouco; por expor abstratamente bases e incumbências, mas exemplificando, no mínimo, quando não o fazemos em absoluto. Deve fazer-se algo, tentando corporizar materialmente a teoria e sujeitar o produto à crítica de terceiros.

Os produtos hipermédia são uma solução eficaz, tendo em conta que o hipermédia é, na sua natureza, multimédia, nomeadamente, texto, imagem e som, promovendo, portanto, uma multimodalidade sensorial. O uso do hipermédia em ambientes de aprendizagem traz vantagens significativas:

- facilidade em tornar a informação mais motivadora;
- eliminar dificuldades na descodificação de informação a partir de símbolos gráficos do texto escrito;
- o utilizador consegue formar uma imagem ou um modelo mental de uma situação problema mais rico quando a informação é apresentada na forma de imagens dinâmicas, do que quando é feito apenas com texto.

Não podemos abstrairmo-nos da existência ou não, no mercado, de produtos multimédia similares, visando as mesmas finalidades. Como tal, é necessário aferir o interesse da sua concretização/implementação, tendo em conta a eventualidade de já estarem disponíveis outras propostas com os mesmos objetivos. É certo, que se têm produzido inúmeros materiais pedagógicos impressos, focando, certamente, os mesmos objetivos, como é o caso dos manuais escolares, mas, comparando os materiais impressos com um produto hipermédia, verificamos que o último apresenta mais potencialidades: ação motivadora, a elevação dos índices de atenção e compreensão dos sujeitos de aprendizagem, a redução do esforço para a aprendizagem, a promoção da autonomia do aprendiz, a adaptação aos diversos ritmos de aprendizagem, o alívio de carga de memória a utilizar e o próprio estímulo à aquisição, integração e síntese de conhecimentos, considerado, desta forma, pelos potenciais utilizadores, um meio de eleição.

### 2| VISÃO

A apresentação de informação num ecrã de computador oferece opções que não estão disponíveis na tradicional informação impressa (a animação, mudanças de cor, a criação de expectativa e de suspense, o tipo de interação que o utilizador desenvolve com a aplicação...). Assim, podemos afirmar que o hipermédia é um dos suportes mais adequados para veicular conceitos, informação, conteúdos, porque facilita o manuseamento da informação; consegue armazenar uma quantidade de conceitos que, a traduzir num documento impresso, faria dele um produto demasiado extenso e

pouco manuseável, permitindo uma facilidade de acesso, quase instantânea, a pontos distantes da informação. Como tal, a Direção Regional de Educação, através da Direção de Serviços de Investigação, Formação e Inovação Educacional (Núcleo das Tecnologias Educativas) continua a relevar a iniciativa, onde o hipermédia assume um papel fulcral: pretende desenvolver e colocar à disposição de educadores de infância, pais, encarregados de educação e demais interessados, produtos multimédia de interesse educativo. A intenção resume-se em permitir acesso fácil, rápido e amplo a conteúdos programáticos abordados na educação pré-escolar.

Para o desenvolvimento e concretização do projeto, adotamos uma estratégia facilitadora ao planeamento, desenvolvimento e avaliação das aplicações educativas. O processo é dividido em diferentes fases, que, por sua vez, se dividem em tarefas mais pequenas. Cada tarefa, quando terminada, é testada pelo grupo de desenvolvimento, até se considerar concluída.

Os produtos educativos, depois de concluídos, testados e retificados, são disponibilizados, gratuitamente, no portal do projeto Pré-Rom (<http://pre-rom.educatic.info>).

### 3| OBJETIVO

Elaborar aplicações educativas digitais que permitam acesso fácil, rápido e amplo a conteúdos programáticos abordados na educação pré-escolar, enquadrados nas diferentes áreas de conteúdo.

### 4| ÂMBITO DO PROJETO

#### Objetivos gerais

As aplicações multimédia reúnem um conjunto de recursos educativos para educação pré-escolar, que pretendem:

- Proporcionar aos educadores de infância, pais, encarregados de educação e demais interessados a utilização de uma ferramenta de apoio, consulta e de exploração lúdica enquadrada nas Áreas de Conteúdo da educação pré-escolar.

#### Objetivos específicos

- Elaborar recursos educativos orientados para a educação pré-escolar;
- Desenvolver recursos educativos, em formato digital, que sirvam de suporte ao processo de ensino e aprendizagem e investigação, assente numa estratégia de inovação e qualidade de difusão do conhecimento;
- Apoiar educadores de infância, aquando abordagens curriculares sobre determinados conteúdos programáticos;
- Promover o acesso de recursos de informação de carácter educativo a educadores, pais e encarregados de educação;
- Proporcionar a utilização de uma ferramenta de consulta, de exploração, com uma vertente lúdica.

As aplicações educativas digitais, nas abordagens que apresentam, em momento algum, pretendem esgotar-se em si mesma, pelo contrário, são mais um recurso educativo, onde os educadores de infância, pais e encarregados de educação se poderão apoiar nas suas estratégias/atividades educativas.

### 5| APLICAÇÕES EDUCATIVAS DIGITAIS

O projeto conta já com a construção de cinco produtos multimédia interativos sobre o cão, o gato, o pássaro e o peixe, enquadrados no primeiro pacote temático intitulado “Animais domésticos”.

“A Capoeira”, a primeira aplicação educativa do pacote “Animais da Quinta” foi o último trabalho editado. De um modo geral, os módulos das aplicações multimédia são constituídos por textos informativos sobre a alimentação, higiene, saúde e cuidados básicos que os animais em questão devem ter, histórias, imagens, vídeos, jogos, sons, músicas, propostas de atividades e fichas de trabalho.

Iniciamos o projeto com a publicação, em 2008, da aplicação educativa "O Cão", que contou com a colaboração do grupo SÁ, Ecovet, Propet, Le Petz – Hotel das Mascotes, Lda e Spad. Em 2009, foi editada mais uma aplicação multimédia (“O Gato”), onde se disponibilizam, entre outros recursos educativos, uma rima em Inglês e uma história inclusiva. O dvd contou com o apoio de diversos escritores de histórias infantis; da clínica veterinária Ecovet; do canil e gatil Le Petz – Hotel das Mascotes, Lda; da ECM - Edições Convite à Música; e uma especial participação do Gabinete de Educação Artística, no que se refere à criação de músicas para a aplicação multimédia em questão. A aplicação multimédia "O Pássaro" foi lançada em 2010 e contou, pela primeira vez, com a colaboração de alunos de algumas escolas do 1º ciclo do ensino básico com pré-escolar da RAM, na elaboração de histórias, rimas e narrações. Teve o especial apoio da clínica veterinária Ecovet, do Jardim Botânico e da ECM – Edições Convite à Música. “O Peixe”, lançado em 2012, teve a participação de alunos de algumas escolas básicas do 1º ciclo com pré-escolar da RAM, na criação de histórias, rimas, fotografias, músicas e narrações; e teve o apoio do Aquário Municipal do Funchal.

“A Capoeira”, a primeira aplicação educativa digital do pacote temático “Animais da Quinta”, produzida pela Direção Regional de Educação - Direção de Serviços de Investigação, Formação e Inovação Educacional, através de uma equipa de docentes do Núcleo das Tecnologias Educativas e com o contributo de alunos de seis estabelecimentos de ensino da RAM, é constituída por textos informativos sobre a alimentação, a higiene e a saúde; histórias; rimas; imagens; jogos; músicas; propostas de atividades e fichas de trabalho referentes aos animais de capoeira: galinha, pato e peru.

A aplicação educativa digital “A Capoeira”, à semelhança das já editadas, encontra-se disponível, para download, no portal Pré-Rom (<http://pre-rom.educatic.info>), mediante registo no referido portal.

Mais informações sobre o projeto no portal Pré-Rom <http://pre-rom.educatic.info>.