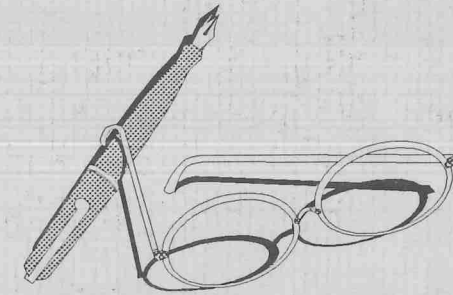
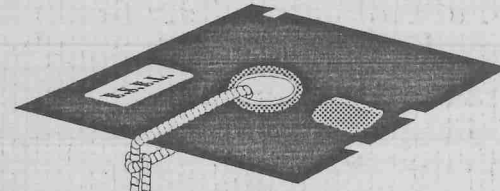


PROJECTO MINERVA



ACTAS

1^a

ENCONTRO REGIONAL
do Pólo de LEIRIA

JUNHO/91

JUNHO / 91

ACTAS 1^o Encontro Regional do Pólo de Leiria



Actas 1^o encontro regional do
pólo de Leiria

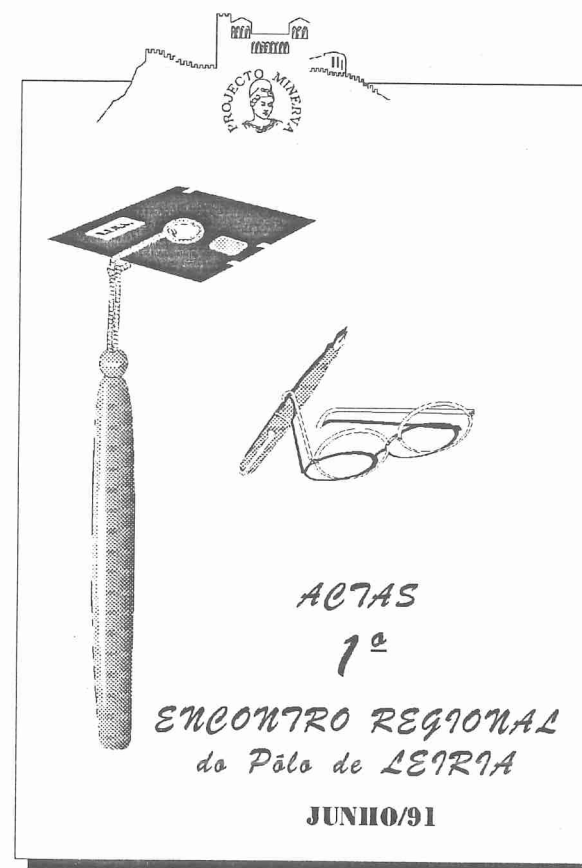
D
371.68
109

Escola Superior de Educação de LEIRIA

D371.68/107

28-2-47
93.07.01

PROJECTO MINERVA



Escola Superior de Educação de LEIRIA

BIBLIOTECA
Escola Superior de Educação de
LEIRIA

Estante: 28
Prateleira: 2
Número: 11459

TITULO: Actas 1º Encontro Regional do Pólo de Leiria

ORGANIZAÇÃO: Lucinda Caleira
Rosa Rebelo

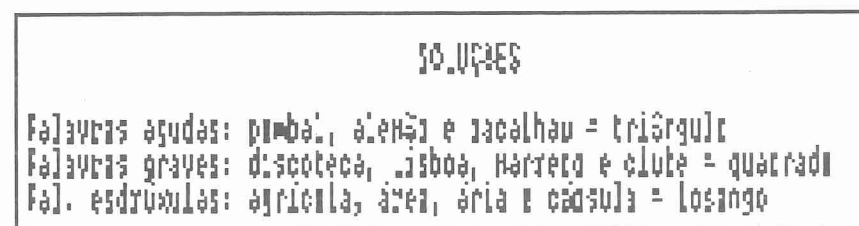
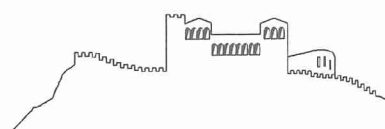
REVISÃO: Filomena Saraiva
Margarida Raimundo

EXECUÇÃO GRÁFICA: Manuel Ribeiro
Paulo Simões

CAPA: Manuel Ribeiro

EDIÇÃO: 1ª Edição
Escola Superior de Educação
Instituto Politécnico de Leiria

IMPRESSÃO: Tipografia Mendes Barata, Lda.
93 - 03 - 31
570 exemplares



Quadro 3 - Impressão directa do ecrã, de 3 páginas em 1.st Word P.

4. Conclusão

As situações lúdicas de aprendizagem apresentadas tentaram ser apenas uma amostra restrita e tipificada do trabalho que pode ser desenvolvido com os meios informáticos.

As diferentes situações apontam para várias possibilidades de se desenvolverem trabalhos: ao nível da interacção na aprendizagem das Línguas; ao nível da exploração de diferentes programas e da Linguagem LOGO; ao nível da circulação de conteúdos em áreas curriculares e extracurriculares.

NOTAS:

(1) Projecto de Programa de Língua Portuguesa - 2º ciclo do Ensino Básico (versão de Setembro de 1989).

(2) PIAGET, J. (1964) A Formação do Símbolo na Criança, Rio de Janeiro, Zahar Editores, (p. 114).

UM PASSEIO COM ...

Fátima Melo

Paulo Simões

Pólo do Projecto Minerva da ESE de Leiria

No Pólo do Projecto Minerva da ESE de Leiria utilizamos a Linguagem LOGO para, numa perspectiva de renovação e inovação pedagógica, introduzir o computador em ambientes educativos no 1º ciclo do Ensino Básico.

A versão da linguagem LOGO inicialmente utilizada foi a LOGOP 3.00, versão portuguesa do LOGO IBM, do Pólo de Coimbra. Só em 90/91 se processou a transição para o Logowriter 2.0 usando a versão do Pólo do IPP.

Apesar das características interactivas e extremamente amigáveis deste programa, não podemos descurar o primeiro contacto da criança com o computador. É o momento crítico de todo o processo, sabendo-se que, até para muitos dos professores, se trata também de uma experiência nova quer ao nível técnico, quer pedagógico.

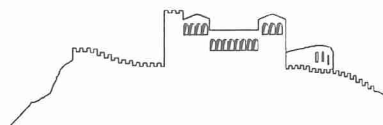
Assim, pareceu-nos que seria útil um instrumento que facilitasse esse primeiro contacto, ao assegurar o equilíbrio entre os pressupostos pedagógicos e as condicionantes cognitivas e afectivas dessa experiência.

Foi nesse contexto que surgiu o micromundo PASSEIO para ser utilizado como um jogo que nos facilite:

- a inserção do computador em ambiente educativo, uma vez que promove a utilização do teclado e permite visualizar, no monitor, quer as ordens dadas à tartaruga, quer os gráficos que ela vai executando;
- a introdução da Linguagem LOGO, ao familiarizar a criança com a sintaxe própria desta linguagem, com os comandos básicos e com os aspectos gráficos.

Contudo, a utilização do Passeio não dispensa, numa fase inicial, actividades de simulação, jogos, expressão plástica, exercícios de lateralidade, utilização de tartarugas de solo, etc...

Depois desta primeira fase, quando começamos a explorar o monitor e o território da tartaruga é que o Passeio se nos afigura de grande utilidade pois cria um ambiente lúdico e estabelece um objectivo que a criança rapidamente assume como seu e lhe permite encontrar várias soluções para resolver um mesmo problema.



Características Psico-Pedagógicas

Este micromundo, ao manter todas as características da Linguagem Logo, favorece a construção de estruturas mentais e desenvolve capacidades de análise e síntese; possibilita a concretização de conhecimentos abstractos os quais só se tornariam acessíveis às crianças no período das operações formais; estimula a reversibilidade e a maleabilidade do pensamento, provocando a necessidade de antecipação/previsão dos efeitos desejados e confrontando de imediato as ordens dadas com os resultados obtidos.

Tal como acontece, na generalidade, com a utilização da Linguagem Logo, também no Passeio o erro deixa de ser objecto de punição para passar a ser objecto de reflexão. Por exemplo, acontece muitas vezes que a criança precisa de efectuar pensamentos inversos para corrigir o erro (bug) com uma ordem contrária (debugging).

Com a utilização do Passeio pretendemos também favorecer a aquisição de conhecimentos básicos e desenvolver capacidades de:

- observação
- interpretação
- registo
- descoberta
- medição
- ...

Parece-nos que a sua utilização facilita o desenvolvimento de um código de conduta baseado em atitudes cívicas (a integração social, a melhoria das relações interpessoais, a permuta de experiências, etc...)

Também promove o desenvolvimento de atitudes que permitem uma melhor inserção no meio ao estimular:

- o diálogo
- o respeito pela opinião dos outros
- a cooperação e participação interactivas
- o trabalho autónomo
- as práticas de sociabilidade
- a perseverança

tudo isto acompanhado de uma prática constante de trabalho de grupo.

Aplicação Curricular

Permitimo-nos apontar algumas sugestões de aproveitamento no âmbito curricular:

- na área da Língua Materna a utilização do Passeio pode contribuir, tanto para incutir na criança a necessidade de ser rigorosa na linguagem - já que as ordens devem ser transmitidas à tartaruga com objectividade e precisão, como para o desenvolvimento da expressão oral e escrita.
- na área da Matemática, favorece a relação natural com os algarismos, a aquisição da noção de número passando a utilizar os algarismos de uma forma consciente e intencional, a construção das estruturas mentais; estimula o cálculo mental; permite fazer estimativas envolvendo comprimentos em passos de tartaruga e amplitudes e ainda, trabalhar noções de grandeza.

Pistas de Exploração

- Dar ao aluno inteira liberdade para fazer o Passeio.
- Sugerir-lhe que o realize com o menor número de ordens possível.
- Levar a tartaruga para casa e pô-la a espreitar pela janela.
- Levar a tartaruga até casa com o menor número de ordens e em menos tempo.
- Levar a tartaruga para casa com uma só viragem.