

# ES@GTV PARA TODOS

Ana Isabel Pires

[anapires.550@esag.edu.pt](mailto:anapires.550@esag.edu.pt)

6 de abril 2013

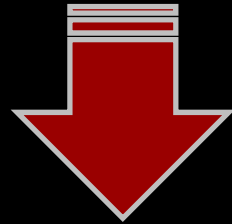


# Clube Es@gtv

**Constroi os teus videos  
Faz os teus trabalhos  
Filma as tuas experiencias  
Inscreve-te já  
No Estudio tv, no bloco D**



# Que benefícios poderá trazer no processo ensino e aprendizagem um estúdio de televisão a uma Escola ?



Com este projeto pretende-se :

Incentivar professores e alunos a fazerem uso de recursos digitais interativos criados a partir de um estúdio de televisão;

Possibilitar às escolas posicionarem-se para uma nova fase estimulando a reflexão sobre os recursos digitais audiovisuais;

# Objetivos do Projeto

- Conhecer o tipo de recursos que podem ser criados a partir de um estúdio de televisão na escola;
- Incentivar a participação dos professores e alunos, relativamente à utilização dos potenciais que o estúdio de televisão pode oferecer na melhoria das aprendizagem dos alunos;
- Dar a conhecer com que finalidade os professores devem utilizar o estúdio de televisão;
- Contribuir para processos de mudança que conduzam a práticas efetivas de aprendizagem colaborativa com este recurso, que possam enriquecer a escola e a aprendizagem dos alunos;

# A utilização do Estúdio de Televisão nos métodos de Ensino

---

“Qualquer recurso digital pode ser reutilizado para suporte ao ensino. A principal ideia dos objetos de aprendizagem é separar o conteúdo em pequenas partículas para que possam ser reutilizados em diferentes ambientes de aprendizagem.”

Beck (1999)

“Os conteúdos e as aplicações são essenciais para a alteração das práticas pedagógicas, ao favorecer o recurso a métodos de ensino mais interativos e construtivistas, contribuindo para criar uma cultura de aprendizagem ao longo da vida”.

PTE (2010,)

“Educação a Distância Via Televisão Digital visa criar um modelo de aprendizagem que estimule o estudo e o desenvolvimento de aplicações mobile para o ensino, expandindo as oportunidades de aprendizagem ao longo da vida, estimulando o desenvolvimento de competências e o sucesso profissional dos cidadãos, melhorando a user-experience do estudante e aliando a inovação tecnológica aos serviços prestados.”

(PTE, 2011)

“A aprendizagem em ambiente multimédia on-line incluem também apresentações para as diversas disciplinas, aulas interativas, e-learning, jogos e realidade virtual”.

Mayer (2001).



meo



O canal do **Diário do Sul no MEU** onde está a passar a noticia é o **643891** (na tecla verde)

# Flipped Classroom

<http://www.flippedclassroom.com/>

