



Agrupamento de Escolas de Pinhel

Técnico de Multimédia

PROVA DE APTIDÃO PROFISSIONAL

DVD Interativo



Ricardo Santos Nº7

Nº 6484



Triénio
2016/2019

Agradecimentos

Em primeiro lugar, agradeço ao Senhor Diretor da Escola, Dr. José Vaz, por nos ter apoiado, ao longo do curso.

Agradeço também ao Diretor de Turma António Marques principalmente pelo apoio e conselhos que me deu ao longo destes três anos.

Não posso deixar de agradecer a todos os professores em geral, mas deixo um agradecimento especial aos professores da Educação Especial que sempre estiveram disponíveis quando necessitei, ajudando-me muitas vezes no reforço das minhas aprendizagens.

Quero, ainda, deixar aqui o meu reconhecimento à minha família, pois sem eles, nada sou.

Finalmente, agradeço aos meus colegas que muitas vezes foram o meu apoio dentro e fora da Escola.

Índice

Capítulo I - Introdução.....	1
Introdução.....	1
Escolha do projeto.....	1
Capítulo II – Enquadramento Teórico	2
Introdução ao DVD.....	2
Jogos Didáticos	3
Classificação dos jogos.....	3
Jogos didáticos	3
O jogo e a intervenção no processo ensino-aprendizagem	4
Aplicação de jogos em sala de aula	4
Exemplo de jogos didáticos.....	5
DVD Educativo.....	6
Capítulo III – Concretização do Projeto.....	7
Software utilizado para o desenvolvimento do projeto	7
Contextualização teórica do programa PowerPoint.....	7
Contextualização teórica do programa Animate	8
Contextualização teórica do programa Photoshop	9
Construção da animação.....	10
Converter uma imagem em botão	10
Elaboração da animação	12
Apresentação da Animação/DVD.....	13
Menu principal	13
Submenu Fruits.....	13
Submenu Animals	14
Submenu Human Body	14
Opção das Informações.....	15
Conclusão	16
Webgrafia.....	17

Índice de imagens

Imagem 1 - DVD.....	2
Imagem 2 – Exemplo de Jogo didático	5
Imagem 3 – Exemplo de DVD Educativo	6
Imagem 4 – Utilização do PowerPoint	7
Imagem 5 – Utilização do Animate.....	8
Imagem 6 – Utilização do Photoshop.....	9
Imagem 7 – Ambiente de trabalho.....	10
Imagem 8 – Botão “Animals”	10
Imagem 9 – Converter em símbolo	11
Imagem 10 – Converter em Botão	11
Imagem 11 – Janela das “Ações”	12
Imagem 12 – Exemplo da utilização do “Sobre”	12
Imagem 13 – Menu principal.....	13
Imagem 14 – Submenu Fruits.....	13
Imagem 15 – Submenu Animals	14
Imagem 16 – Submenu Human Body	14
Imagem 17 – Opção informações.....	15

Capítulo I - Introdução

Introdução

O presente projeto corresponde à última fase do Curso Profissional de Técnico de Multimédia.

A Prova de Aptidão Profissional tem como principal objectivo abranger todos os conhecimentos adquiridos ao longo dos três anos de formação. Para tema foi escolhido “Criação de um DVD de aprendizagem de inglês”.

Em resumo, com a minha Prova de Aptidão Profissional pretendo disponibilizar um DVD, para ser utilizado pela Equipa Multidisciplinar de Apoio à Educação Inclusiva, sobre alguns conteúdos abordados na disciplina de Inglês que são abordados ao longo do primeiro e segundo ciclo, nomeadamente, corpo humano, frutas e animais.

Escolha do projeto

Eu escolhi este projeto porque queria construir uma ferramenta que permitisse, além de colocar em prática os conhecimentos adquiridos ao longo dos três anos, deixar um contributo à escola através de uma ferramenta que ajudasse os alunos na aquisição de novos conhecimentos.

Em resumo, o objetivo principal foi construir um DVD interactivo que ficará disponível na sala de apoio às aprendizagens do Agrupamento e ajudará os alunos a aprenderem algum vocabulário em inglês.

Capítulo II – Enquadramento Teórico

Introdução ao DVD

DVD é a sigla para Digital Versatile Disc ou Digital Video Disc. Trata-se de um tipo de armazenamento de dados que também é bastante utilizado para distribuição de filmes.

Os principais tipos de DVDs existentes são DVD-RAM, DVD-ROM, DVD-R, DVD+R, DVD-RW e DVD+RW.

O que difere nos tipos de DVD R e RW é a possibilidade de leitura e escrita, pois os RW podem ser reinscritos e os outros não. Em termos de diferença para os tipo +R ou -R, esta é muito pouca, pois consiste no facto dos dados gravados num DVD+R serem mais rapidamente lidos do que num DVD-R, isto devido ao processo de fabricação que é ligeiramente distinto, no entanto em termos práticos esta diferença é pouco perceptível.

O DVD apesar de ter mais capacidade de armazenamento, em geral 4,7 GB, tem o tamanho de um CD convencional (12 centímetros de diâmetro, embora possa ser encontrado noutras versões), isto acontecesse graças a algumas técnicas no processo de gravação.



Imagem 1 - DVD

Jogos Didáticos

Classificação dos jogos

Os jogos podem ser classificados de diferentes formas, de acordo com o critério adotado. Vários autores se dedicaram ao estudo do jogo, entretanto Piaget elaborou uma "classificação genética baseada na evolução das estruturas". Piaget classificou os jogos em três grandes categorias que correspondem às três fases do desenvolvimento infantil.

- Fase sensório-motora;
- Fase pré-operatória;
- Fase das operações concretas.

Assim, Piaget classificou os jogos correspondendo a um tipo de estrutura mental:

- Jogo de exercício sensório-motor;
- Jogo simbólico;
- Jogo de regras.

Jogos didáticos

O jogo didático nada mais é, que um jogo com a finalidade educativa. Existem jogos para todas as áreas do conhecimento e para todas as faixas etárias. Nota-se que o jogo ajuda muito no desenvolvimento da criança, pois, a criança que joga, aprende e está a divertir-se.

Os jogos são capazes de promover o correto desenvolvimento psicológico, motor, físico, intelectual e social.

O jogo e a intervenção no processo ensino-aprendizagem

A intervenção intencional baseada na observação das brincadeiras das crianças, oferecendo-lhes material adequado, assim como um espaço estruturado para brincar permite o enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizacionais infantis, pois assim quem brinca elabora de forma pessoal e independente as suas emoções, conhecimentos e regras sociais.

Algumas importâncias do lúdico no ensino-aprendizagem são:

- facilitar a aprendizagem;
- ajudar no desenvolvimento pessoal, social e cultural;
- colaborar para uma boa saúde mental;
- preparar um estudo interior fértil;
- facilitar o processo de socialização, comunicação e construção do conhecimento;
- proporcionar uma aprendizagem espontânea e natural;
- estimular a crítica e a criatividade.

Aplicação de jogos em sala de aula

As atividades lúdicas possuem objetivos pedagógicos específicos, para o desenvolvimento do raciocínio e aprendizagem do aluno, em qualquer fase. Mas na educação infantil elas são necessárias para que a criança possa aprender ao mesmo tempo que desenvolve a sua coordenação motora em todos os aspetos, tornando a aprendizagem mais prazerosa. De realçar que o aluno na idade explorada ao longo deste projeto precisa de começar a ter noção do tempo, espaço, aprender a dividir, trabalhar em grupo e individualmente.

Vários autores acreditam que o jogo é essencial na vida da criança. Inicialmente devem-se implementar jogos de exercícios em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado o layout ou a animação e em torno dos 4, 5 anos nota-se a ocorrência dos jogos simbólicos, que satisfazem a necessidade da

criança e de não ser apenas relembrar mentalmente o acontecimento, mas de executar a representação.

Ao tratar do tema “jogos na sala de aula”, deve-se levar em consideração muitos aspetos, a idade dos alunos, os seus gostos e preferências, o material disponibilizado, a metodologia de ensino adotada pelo professor e muitas outras características que irão influenciar nos resultados das atividades desenvolvidas.

Exemplo de jogos didáticos

- Jogo da memória
- Puzzle
- Jogo da força
- Jogo das diferenças
- Jogo das profissões
- Jogo dos sons
- Jogo das cores
- Jogo caça-palavras
- Jogo das palavras-cruzadas
- Jogo das perguntas e respostas



Imagem 2 – Exemplo de Jogo didático

DVD Educativo

No mercado existem muitos DVDs educativos com diferentes conteúdos, desde os mais simples, para ensinar a ler, como os mais complexos, mais direcionados para um determinado conteúdo ou público alvo.

Exemplos

Aprender a Cantar e Contar é Divertido!

O conteúdo desta obra está editado em três suportes diferentes que se combinam e complementam: Livro, CD e DVD.

Baseado no BabyTV que é o primeiro canal no mundo criado para crianças até aos 4 anos e pais, com transmissão 24 horas, programação contínua e sem espaço publicitário.

O canal apresenta séries exclusivas criadas por uma equipa multidisciplinar, especialista na área educacional.

Histórias cativantes, personagens adoráveis e séries interativas divertidas despertam a criança para um mundo de descoberta e aprendizagem.

O DVD possibilita ter alguns dos conteúdos do canal num formato que pode ser utilizado em qualquer lugar.



Imagem 3 – Exemplo de DVD Educativo

Capítulo III – Concretização do Projeto

Software utilizado para o desenvolvimento do projeto

Num trabalho desta natureza carece a identificação do software utilizado para a criação do projeto, neste caso para a elaboração da animação/DVD. A planificação inicial dos jogos foi desenvolvida em PowerPoint, sendo as imagens tratadas no Photoshop. Posteriormente, foi feita uma transferência dos jogos para o Animate e feita a programação dos mesmos.

Contextualização teórica do programa PowerPoint

O Microsoft PowerPoint é um programa utilizado para criação/edição e exibição de apresentações gráficas.

O PowerPoint é usado em apresentações, cujo objetivo é informar sobre um determinado tema, podendo usar: imagens, sons, textos e vídeos que podem ser animados de diferentes maneiras.

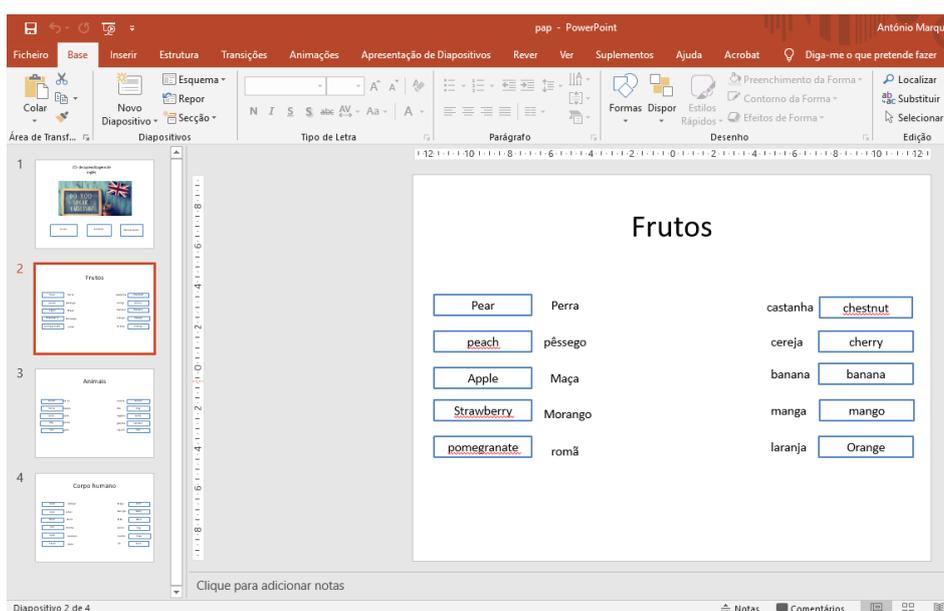


Imagem 4 – Utilização do PowerPoint

Contextualização teórica do programa Animate

Animate, é um software primariamente de gráfico vetorial - apesar de suportar imagens bitmap e vídeos. É utilizado geralmente para a criação de animações interativas que funcionam embutidas num navegador web e também por meio de desktops, smartphones, tablets e televisores. O produto era desenvolvido e comercializado pela Macromedia, empresa especializada em desenvolver programas que auxiliam o processo de criação de páginas web passando recentemente a pertencer à Adobe.

Costuma-se chamar apenas de flash os ficheiros gerados através desta aplicação, ou seja, a animação em si.

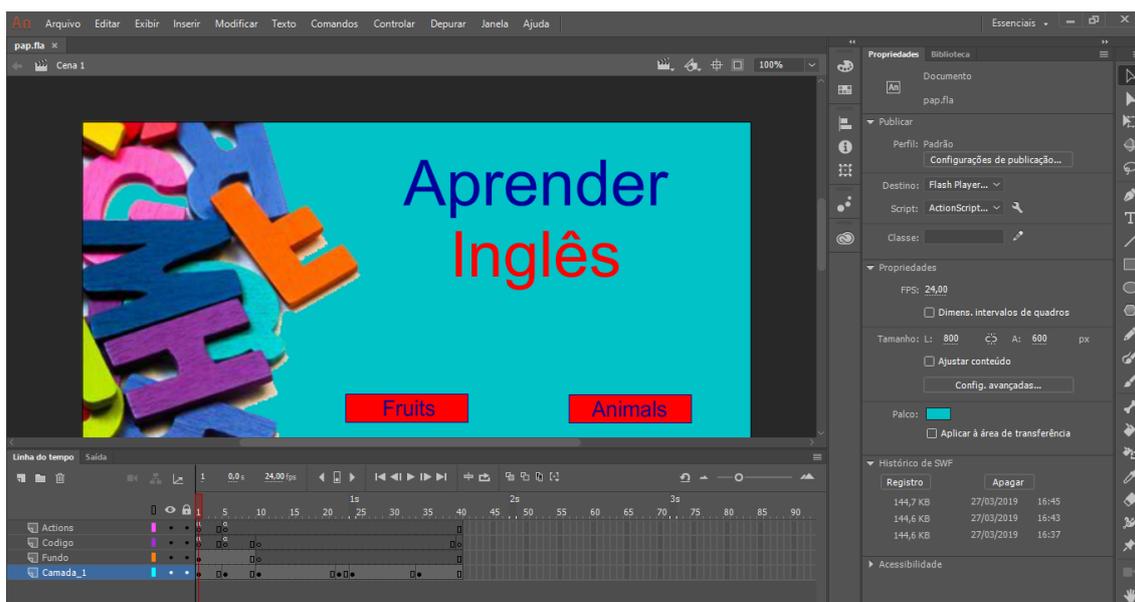


Imagem 5 – Utilização do Animate

Contextualização teórica do programa Photoshop

É um software caracterizado como editor de imagens bidimensionais do tipo raster (possuindo ainda algumas capacidades de edição típicas dos editores vetoriais) desenvolvido pela Adobe Systems.

É considerado o líder no mercado dos editores de imagem profissionais, assim como o programa para edição profissional de imagens digitais e trabalhos de pré-impressão.

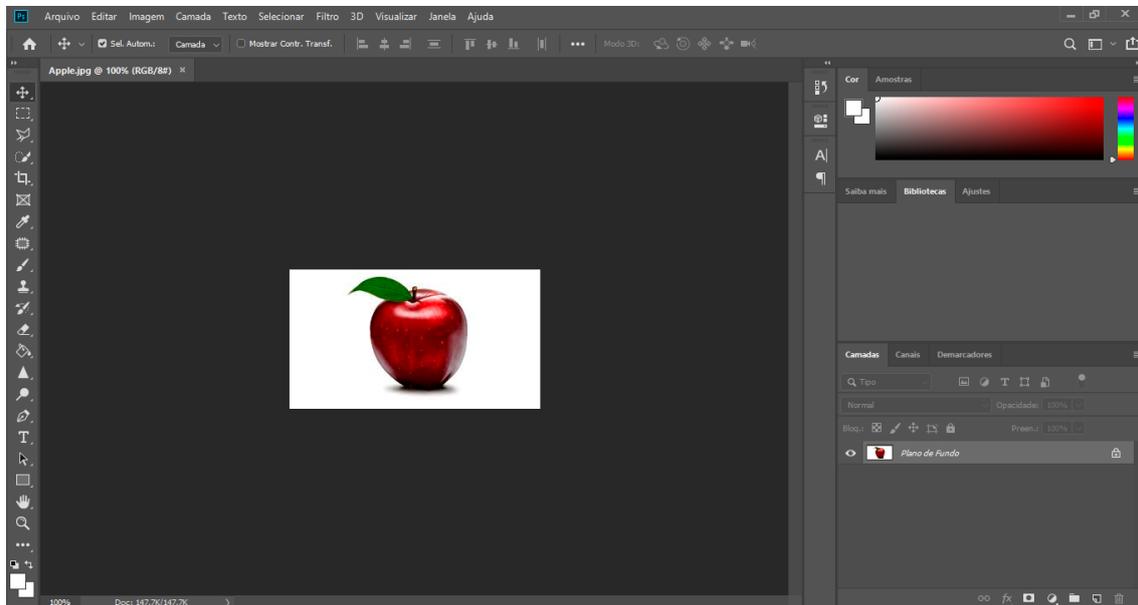


Imagem 6 – Utilização do Photoshop

Construção da animação

Como já foi referido, foi utilizado o animate para a criação da versão final. Desta forma vou em seguida esquematizar com imagens alguns dos procedimentos de programação utilizados. Volto a referir o facto desta Prova de Aptidão Profissional me ter permitido desenvolver competências de trabalho em diferentes ferramentas informáticas abordadas ao longo do curso.

Converter uma imagem em botão

Primeiro apresentamos o ecrã principal, quando abrimos um projeto no Animate. Pedimos especial atenção à linha de tempo na parte inferior do ecrã.

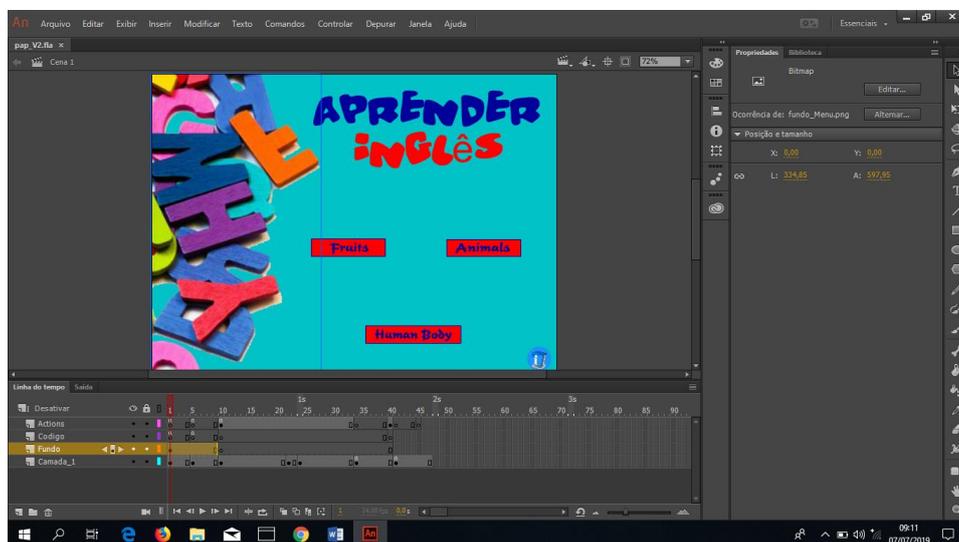


Imagem 7 – Ambiente de trabalho



Imagem 8 – Botão “Animals”

Para converter o ícone em botão, temos que o seleccionar, botão direito e premir a opção converter em símbolo.

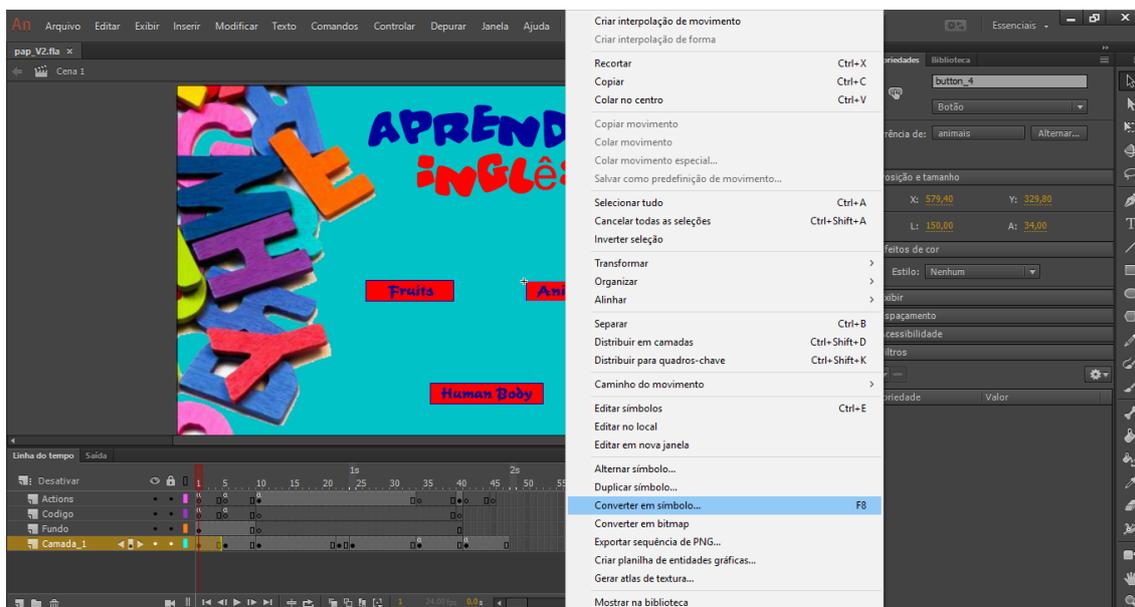


Imagem 9 – Converter em símbolo

E posteriormente escolher o tipo “Botão”.

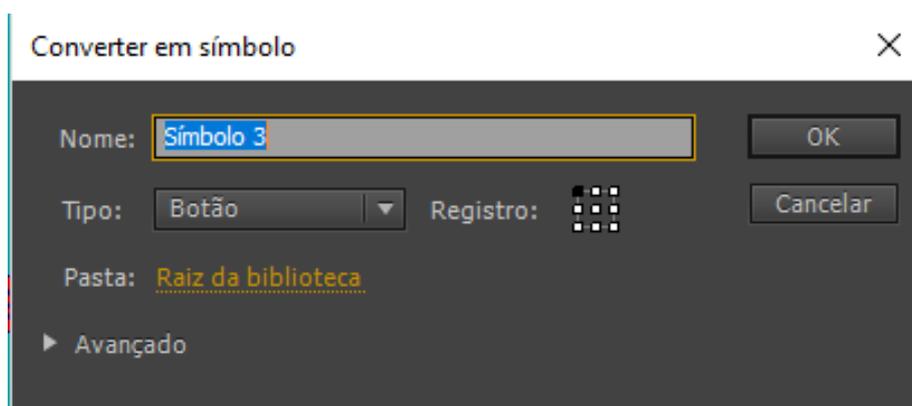


Imagem 10 – Converter em Botão

Após premir o botão “OK” a imagem ficará convertida num botão. Para obter a transformação do botão teremos que clicar duas vezes em cima do mesmo.

Para programar as ações pretendidas no botão, acedemos ao painel “Ações” através da tecla F9.

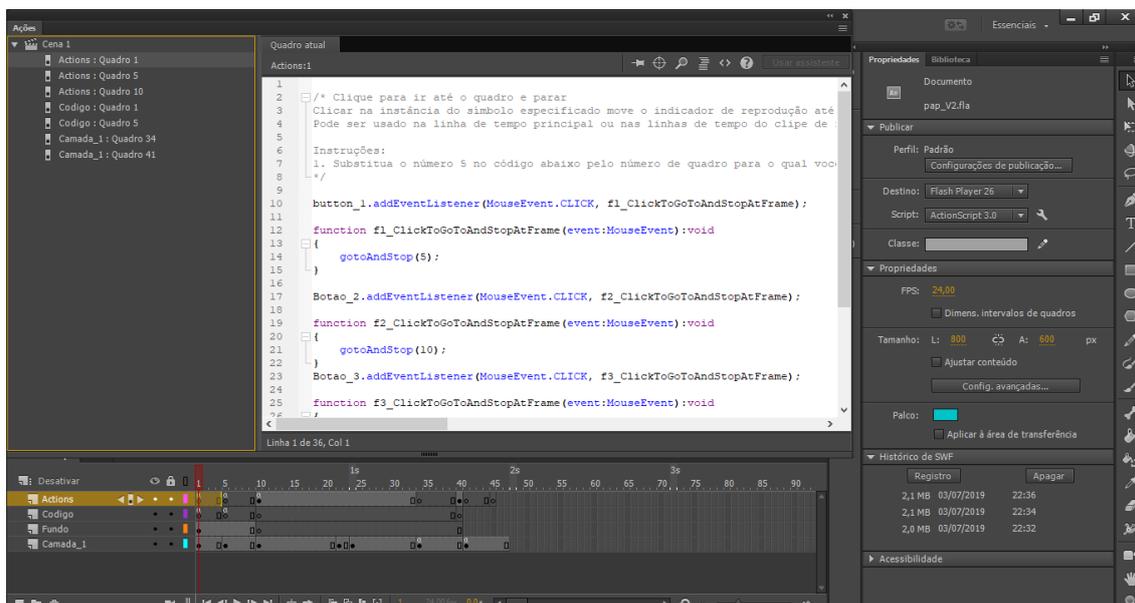


Imagem 11 – Janela das “Ações”

Elaboração da animação

A técnica mais utilizada na elaboração das animações foi baseada na utilização da configuração do “Sobre” dos botões, personalizando a sua visão.

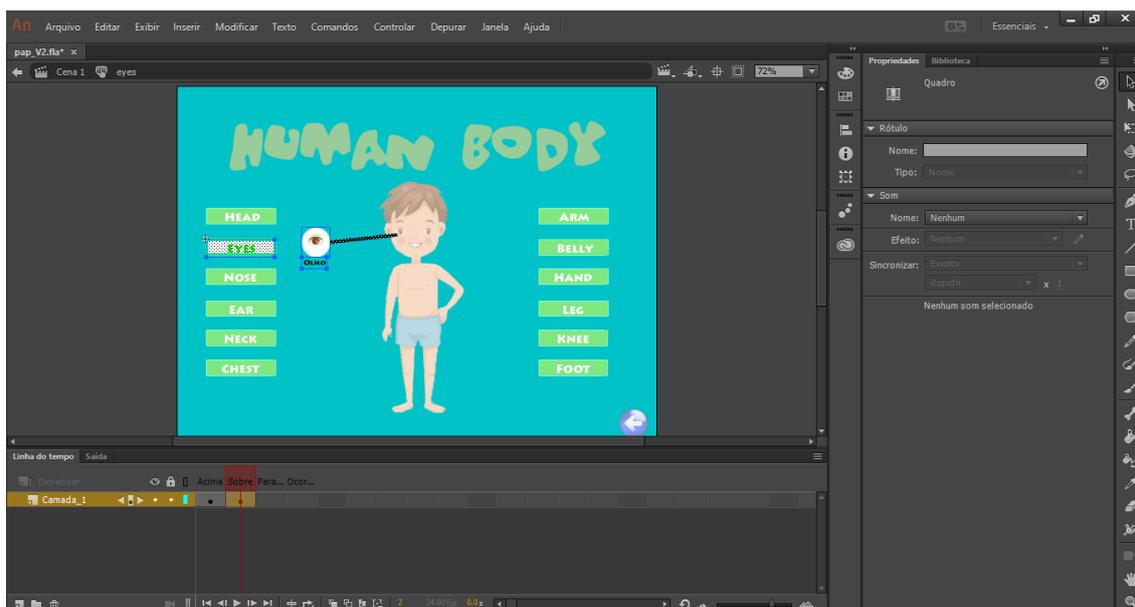


Imagem 12 – Exemplo da utilização do “Sobre”

Apresentação da Animação/DVD

Menu principal

O menu principal dispõe de 4 opções, os submenus Fruits, Animals e Human Body e a opção de Informações.



Imagem 13 – Menu principal

Submenu Fruits

Neste submenu o utilizador poderá ver o nome de um ou dois frutos assim que passa com o rato por cima da letra.

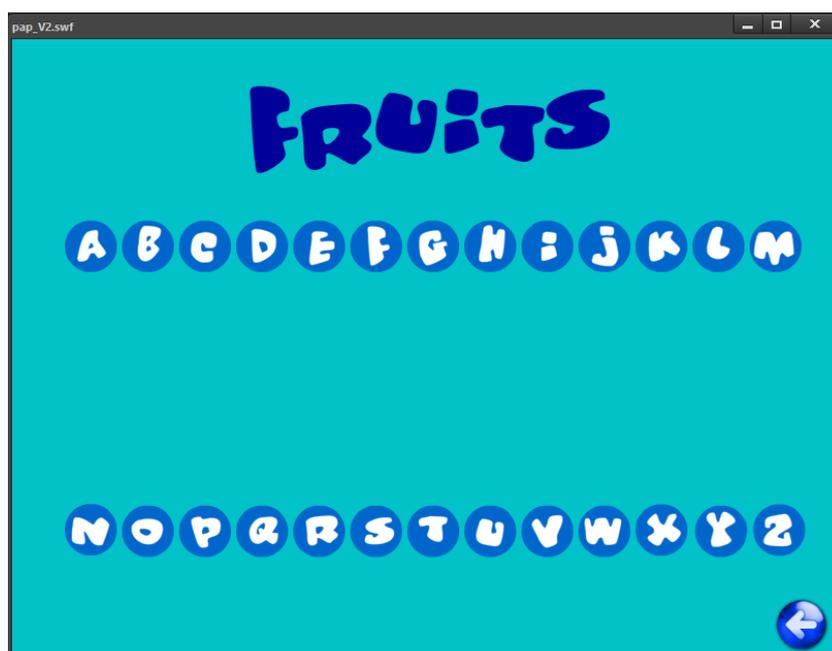


Imagem 14 – Submenu Fruits

Submenu Animals

Neste caso o funcionamento é o inverso, ou seja, aparece uma imagem dos animais e ao passar o rato aparecerá a sua designação em inglês.

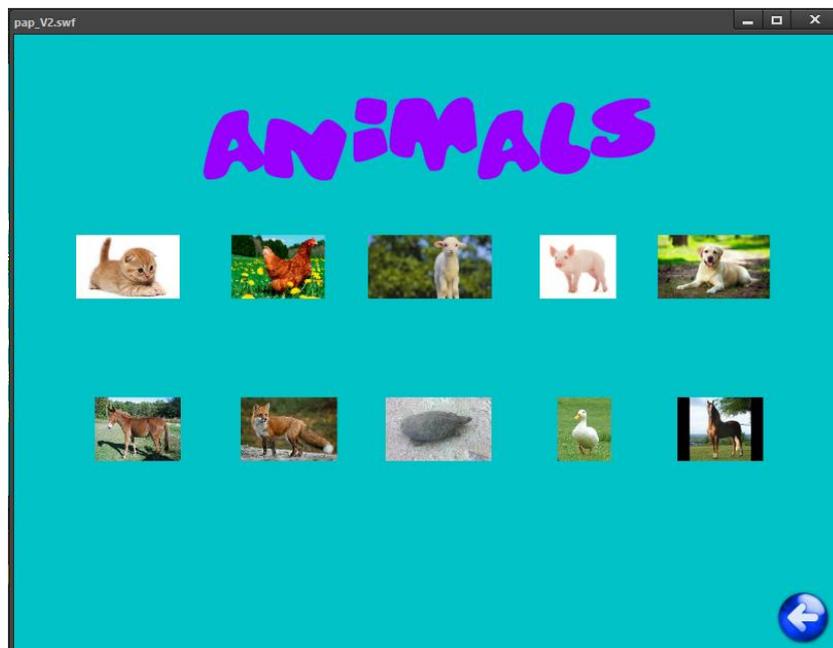


Imagem 15 – Submenu Animals

Submenu Human Body

No corpo humano, ao passar o rato pelas partes do corpo, aparece a identificação dessa parte no corpo humano e a legenda em português.

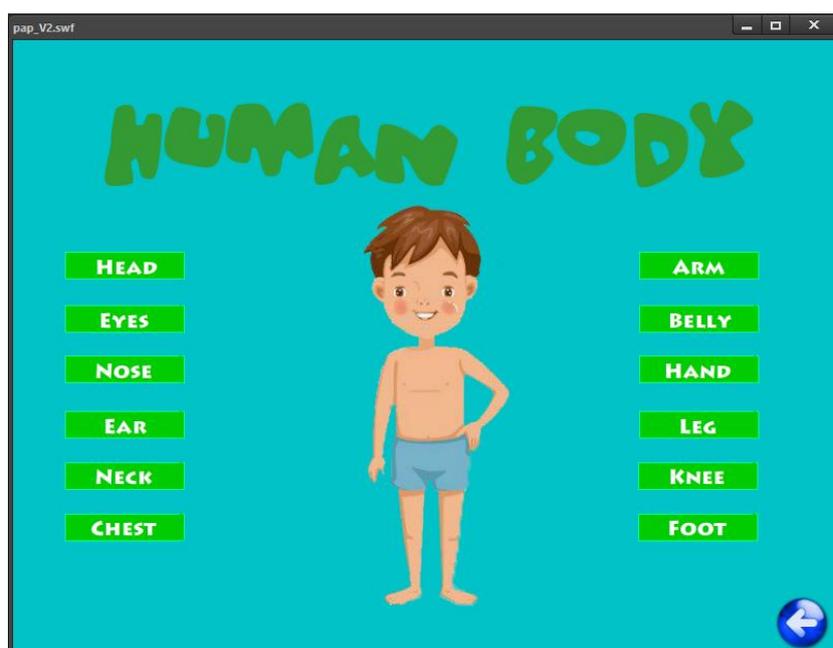


Imagem 16 – Submenu Human Body

Opção das Informações

Por fim, na opção de informações estão disponíveis os dados do autor e o enquadramento deste projeto.

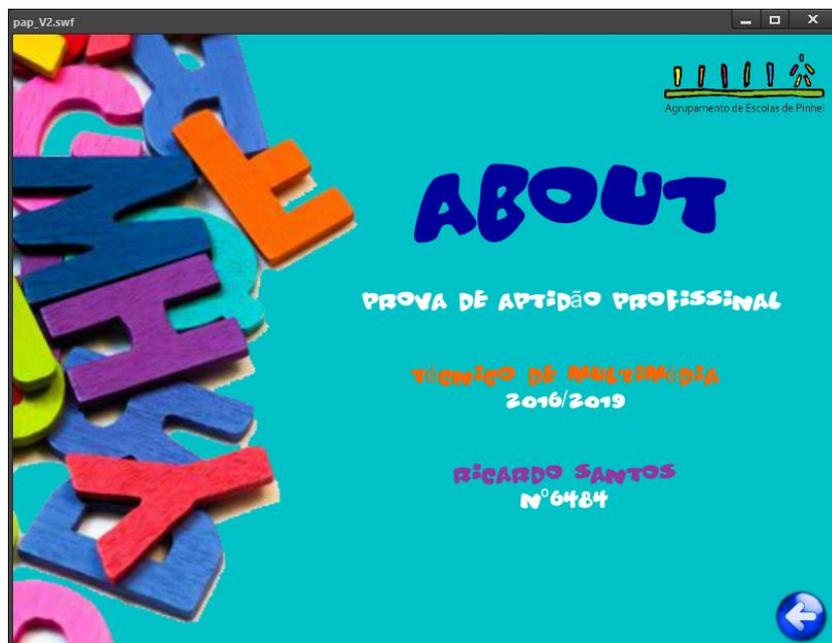


Imagem 17 – Opção informações

Conclusão

Na fase de entrega deste documento, considero que a evolução do projeto foi compensadora para mim, quer a nível pessoal, quer a nível de relação com os outros.

Na elaboração desta PAP, foram tidas em conta diversas etapas: inicialmente efetuei a pesquisa através de livros e páginas web, depois planifiquei e fiz o esboço no PowerPoint e por fim elaborei através do Animate o produto final.

A elaboração deste projeto foi tratada de forma apropriada e ciente, ao longo de todo o ano letivo, sendo o seu culminar um DVD para crianças, que a escola poderá disponibilizar futuramente e que foi totalmente desenvolvido por mim. Esta situação foi possível porque ao longo dos últimos três anos, a frequência do curso técnico de multimédia dotou-me de competências de adaptabilidade à exploração de diferentes softwares. Durante as aulas da componente técnica aprendi a lidar com bases de dados, a elaborar páginas da internet, a disponibilizar informação on-line, a programar em diferentes linguagens, entre outras coisas, tendo desenvolvido competências para explorar novas linguagens e novas ferramentas no mundo da informática.

A nível de formação geral do curso considero que a minha prestação foi boa mostrando-me sempre disponível e elaborando, normalmente, as tarefas propostas.

Considero que esta PAP contribuiu para a minha formação pessoal e para o desenvolvimento de competências de organização e método de trabalho.

Para concluir, quero mais uma vez gratificar o apoio que os professores demonstraram ao longo do curso, e destacar de forma especial a professora Ana Elias, o professor António Marques, e os professores do Ensino Especial, que me motivaram sempre ao longo dos três anos de curso, e estiveram presentes durante este ano letivo, disponibilizando-se para discutir comigo aspetos da minha Prova de Aptidão Profissional.

Webgrafia

<https://www.infowester.com/dvd.php>

<http://paulojogos.no.sapo.pt/>

<http://jogosdidaticos.no.sapo.pt/>

<http://jogos-educativos.info/tipos-de-jogos.html>

<http://pesquisa.fnac.pt/n76633/Informatica/Photoshop>