

CENÁRIO DE APRENDIZAGEM

Laboratórios de Educação Digital (LED)

LED 2

LED 3

ARTES E MULTIMÉDIA

DIFICULDADE: INTERMÉDIA

FICHA PEDAGÓGICA

TÍTULO	Turismo Sustentável
BREVE DESCRIÇÃO	Pretende-se que os alunos promovam uma campanha de sensibilização sobre a importância de um turismo sustentável na sua região, considerando um uso adequado dos recursos ambientais, o respeito e a autenticidade sociocultural das comunidades.
DISCIPLINA(S) / ÁREAS DE CONTEÚDO / DOMÍNIOS	Cidadania e Desenvolvimento
CICLO	Ensino secundário
DURAÇÃO	3 aulas de 100 minutos 100 minutos fora da sala de aula
RECURSOS LED	<ul style="list-style-type: none"> Equipamento associado à captura e edição de vídeo.
OUTROS RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> <i>Storyboard</i> (recurso do <i>Canva</i>) Editor de vídeo - <i>Shotcut</i> (versão para download) ou <i>OpenShot</i> (versão para download)
PRÉ-REQUISITOS	Não se aplica.
PREPARAÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> Aplicar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som e vídeo.
APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	<u><i>Aprendizagens Essenciais - Cidadania e Desenvolvimento</i></u> Domínios do 1.º grupo: Desenvolvimento Sustentável e Educação Ambiental
ÁREAS DE COMPETÊNCIAS	<ul style="list-style-type: none"> Bem-estar, saúde e ambiente; Sensibilidade estética e artística; Informação e comunicação; Pensamento crítico e pensamento criativo. <u><i>Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória</i></u>
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	Aprender a importância de um turismo sustentável que contribua, de forma íntegra, para o bem-estar e a qualidade de vida. Impulsionar uma estratégia de promoção de turismo sustentável na sua região.
RESULTADOS DE APRENDIZAGEM	Os alunos aprendem a promover o turismo sustentável da sua região, através da criação de um <i>teaser</i> (pequeno vídeo que gera expectativa e curiosidade, despertando o interesse para o tema).
PALAVRAS-CHAVE	Cidadania e desenvolvimento; Turismo; Sustentabilidade; Ambiente; Vídeo <i>teaser</i> .

ATIVIDADES

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	DURAÇÃO
INTERAGIR E INSTRUIR	<ul style="list-style-type: none"> Na aula, o professor motiva os alunos para o tema do “Turismo Sustentável” (por exemplo, através da visualização de um pequeno <u>vídeo</u>). 	10 min
INVESTIGAR E PESQUISAR	<ul style="list-style-type: none"> O professor apresenta os cinco eixos estratégicos tendo em conta as <u>políticas públicas do turismo até 2027</u>: <ul style="list-style-type: none"> - Valorizar o território. - Impulsionar a economia. - Potenciar o conhecimento. - Gerar conectividade. - Projetar Portugal. Os alunos, em grupos, exploram um dos eixos estratégicos que visam contribuir para uma resposta do turismo aos urgentes desafios da sustentabilidade na sua região. 	40 min
CRIAR	<ul style="list-style-type: none"> Os alunos constroem colaborativamente um mapa mental com as conclusões da investigação realizada, dando sugestões de melhoria para um turismo mais sustentável. (Por exemplo, <u>Popplet</u>, <u>Mindmeister</u>, <u>Coggle</u>) 	50 min
CRIAR	<p>Em grupo, os alunos constroem um pequeno vídeo, com duração inferior a 30 segundos (<u>teaser</u>), que sensibilize para a promoção do turismo sustentável.</p> <p>O processo tem início com a construção de um <i>storyboard</i> que se pretende que seja uma sucessão de fotografias e/ou pequenos vídeos, que ilustrem boas práticas de sustentabilidade. Podem utilizar um programa gratuito, como por exemplo, o <u>Canva</u>.</p> <p>Os alunos partilham o <i>storyboard</i> com o professor, que acompanha o processo.</p>	50 min
CRIAR	<p>Fora da sala de aula, os alunos realizam a captura das fotografias e/ou pequenos vídeos, planificados no <i>storyboard</i>, para a criação do <u>teaser</u>.</p> <p>Nota: As imagens/pequenos vídeos devem ser selecionadas com o objetivo de despertar a curiosidade no público.</p>	100 min
CRIAR	<p>Na aula, os alunos montam as fotografias/filmagens realizadas, recorrendo ao equipamento LED disponibilizado para edição de vídeo. Nesta fase, poderão ser acrescentadas às cenas gravadas, sons, efeitos especiais, narração e “dicas”.</p> <p>Nota: Os alunos podem recorrer a bibliotecas gratuitas para fazer o <i>download</i> de vídeos, efeitos sonoros, músicas, e imagens, sob uma licença de conteúdo que permite a sua utilização livremente, sem ser necessário dar crédito ao artista. Por exemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Música e sons: <u>FMA</u>, <u>Mixkit</u>, <u>Freesound</u> - Imagens e vídeos: <u>Pexels</u>, <u>Pixabay</u> 	100 min
PARTILHAR E DISCUTIR	<ul style="list-style-type: none"> Cada grupo apresenta o seu <u>teaser</u>. Os alunos comentam e discutem as mensagens partilhadas nos vídeos. 	20 min

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	DURAÇÃO
APRESENTAR	<ul style="list-style-type: none"> Os alunos partilham os <i>teasers</i> com a comunidade, lançando um desafio a todos “O que farias para tornar mais sustentável o turismo na nossa região?”, através de um questionário disponibilizado <i>online</i>. As melhores participações são compiladas e disponibilizadas no <i>site</i> da escola, tendo em conta o Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados (RGPD). <p>Sugestão: Este processo de partilha poderá ser feito junto de entidades locais (Câmara Municipal, Junta de Freguesia, Posto de Turismo, entre outros).</p>	20 min
AVALIAR E DAR FEEDBACK	<ul style="list-style-type: none"> Auto e coavaliação através de rubricas para o desenvolvimento e/ou a apresentação dos projetos (por exemplo, qualidade da informação e trabalho em equipa), discutidas entre os alunos e os professores envolvidos, desde o início do projeto. O <i>feedback</i> e orientação são dados aos alunos, ao longo do processo. 	10 min

OBSERVAÇÕES

Algumas páginas úteis para desenvolvimento do tema:

- https://business.turismodeportugal.pt/pt/Conhecer/estrategia-turismo/Estrategia_2027/Paginas/default.aspx
- <https://travelbi.turismodeportugal.pt/sustentabilidade/sustentabilidade/>



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=4oNwBhhcMhw>

Nota: As propostas apresentadas neste cenário devem ser adaptadas aos contextos específicos de aprendizagem dos alunos.



Os conteúdos abordados neste documento encontram-se sob a licença *Creative Commons. Utilização Não Comercial. Permite que outros copiem, distribuam, exibam e realizem os seus trabalhos (e trabalhos derivados deste), mas apenas para fins não comerciais.*

AUTOR(ES)	DATA
Direção-Geral da Educação/Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas/Embaixadores dos Laboratórios de Aprendizagem	novembro/2023