

# Cenário de Aprendizagem Europeia

## Título

O desenvolvimento da cultura desportiva ao longo dos séculos.

## Autor(es)

Marcos Alexandre Martins Morgado

## Resumo

Neste cenário de aprendizagem, os alunos poderão descobrir o quanto o desenvolvimento de métodos e materiais permitiu termos níveis de performance desportivas e a disseminação da prática de desporto de lazer, nos tempos atuais. Através da pesquisa de imagens na plataforma Europeia, eles irão organizar e analisar os diferentes recursos que foram sendo implementados e que nos permitiram chegar ao nível de desenvolvimento atual.

*In this learning scenario pupils will find out how does the methods and material development allowed us to have some performance sports levels and promoted the dissemination of the recreational sports practice nowadays. Through Europeana platform pupils will research some images about sports, then pupils will organize and analysed the different materials that was being implemented and allowed us to reach the actual development.*

## Palavras-chave

Educação Física, História, Saúde.

## Índice

Índice	
Tema	Educação Física, História, Saúde.
Tópico	Compreensão, e a dimensão cultural da Atividade Física na atualidade e ao longo dos tempos
Idade dos alunos	15 - 16 anos
Tempo de preparação	50 minutos
Tempo de leção	1 x 100 minutos
Outros materiais didáticos online	<ul style="list-style-type: none"><li>• Europeana - <a href="https://www.europeana.eu/">https://www.europeana.eu/</a></li><li>• Google Classroom - <a href="https://edu.google.com/products/classroom">https://edu.google.com/products/classroom</a></li><li>• Padlet - <a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a></li></ul>

## Índice

Outros materiais em modo offline	<ul style="list-style-type: none"><li>• Caderno e esferográfica.</li></ul>
Recursos Europeana utilizados	Exemplos de atividades desportivas e material desportivo <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="https://www.europeana.eu/pt/item/2021659/S2003_0431">https://www.europeana.eu/pt/item/2021659/S2003_0431</a></li><li>• <a href="https://www.europeana.eu/pt/item/2058614/SE_KAPY_ANGE_SGA2585A">https://www.europeana.eu/pt/item/2058614/SE_KAPY_ANGE_SGA2585A</a></li><li>• <a href="https://www.europeana.eu/pt/item/2058614/SE_KAPY_ANGE_SGA3886">https://www.europeana.eu/pt/item/2058614/SE_KAPY_ANGE_SGA3886</a></li><li>• <a href="https://www.europeana.eu/pt/item/75/S_VLM_photo_409_135_25">https://www.europeana.eu/pt/item/75/S_VLM_photo_409_135_25</a></li><li>• <a href="https://www.europeana.eu/pt/item/75/S_VLM_photo_409_115_10">https://www.europeana.eu/pt/item/75/S_VLM_photo_409_115_10</a></li><li>• <a href="https://www.europeana.eu/pt/item/75/S_VLM_photo_409_96_23">https://www.europeana.eu/pt/item/75/S_VLM_photo_409_96_23</a></li></ul>

## Licenças

Attribution CC BY

## Integração no currículo

O meu cenário de aprendizagem está completamente integrado no currículo da minha disciplina, nomeadamente no que diz respeito à compreensão, e a dimensão cultural da Atividade Física na atualidade e ao longo dos tempos: identificando as características que lhe conferem essa dimensão; reconhecendo a diversidade e variedade das atividades físicas, e os contextos e objetivos com que se realizam; distinguindo Desporto e Educação Física, reconhecendo o valor formativo de ambos, na perspetiva da educação permanente. E ainda na identificação de fenómenos associados a limitações das possibilidades de prática das Atividades Físicas, da Aptidão Física e da Saúde dos indivíduos e das populações, tais como o sedentarismo e a evolução tecnológica, a poluição, o urbanismo e a industrialização, relacionando-os com a evolução das sociedades.

## Objetivo da aula

- Compreender a evolução do desporto ao longo do tempo, correlacionando-o com a evolução tecnológica e do fenómeno social associado ao desporto;
- Desenvolver competências sociais a partir do trabalho de grupo;
- Desenvolver competência nas tecnologias de informação e comunicação;
- Fomentar a curiosidade e o aprofundamento sobre uma modalidade desportiva a escolha dos alunos.

## Resultado da aula

O resultado final esperado será a elaboração de um Padlet, onde cada aluno irá apresentar as imagens do desporto pesquisado, organizando de forma cronológica cada imagem através de links. Espera-se que tal trabalho permita aos alunos perceberem não só a evolução do desporto, mas também traçarem um paralelo entre o passado, o presente e o futuro.

## Tendências

Aprendizagem Baseada em Projeto, Aprendizagem Colaborativa, Aprendizagem Centrada no Aluno, Aprendizagem Baseada na Nuvem e Pesquisa Visual e Aprendizagem.

## Competências do século XXI

- Colaboração
- Criatividade
- Comunicação
- Curiosidade
- Pensamento crítico

## Atividades

Nome da atividade	Procedimento	Tempo
<b>Formação de grupos</b>	Formar grupos de 3 alunos para decisão sobre as modalidades desportivas a serem pesquisadas	5 min
<b>Definição das modalidades desportivas</b>	Definir em cada grupo as modalidades a serem pesquisadas desenvolvendo com os alunos uma ideia inicial sobre a modalidade e suas principais características/regras. Definir nomenclatura em Português e Inglês	15 min
<b>Pesquisa de imagens</b>	Pesquisa das imagens na plataforma Europeana, selecionando as imagens de utilização livre para fins educativos.	20 min
<b>Organização da informação</b>	Usando o recurso Padlet, os alunos irão colocar as imagens pesquisadas na Europeana no mural e de seguida, irão pesquisa no google imagens atuais destas mesmas modalidades (imagens livres de direito de autor), organizando a informação, nomeadamente na elaboração de texto sobre as principais características observadas nas imagens (movimento, material, público, etc ...)	30 min
<b>Apresentação à turma</b>	Cada grupo irá apresentar o seu mural aos demais grupos, dando destaque às principais diferenças entre a prática desportiva no passado e nos tempos atuais.	20 min
<b>Considerações finais</b>	Reflexão geral e discussão sobre a importância do património cultural.	10 min

## Avaliação

O método de avaliação será através de rubricas onde cada aluno/grupo poderá controlar o seu processo de aprendizagem baseado nos pressupostos definidos, permitindo assim um melhor direcionamento do trabalho autónomo. Para tal tarefa será utilizada a função de rubricas do Google Classroom.

\*\*\*\*\*APÓS A IMPLEMENTAÇÃO\*\*\*\*\*

### Feedback dos alunos

Será elaborado um formulário do Google forms onde os alunos irão responder sobre a sua experiência com a plataforma da Europeana, nomeadamente no que diz respeito a facilidade ou dificuldade de interação com a plataforma.

### Comentários do professor

-

### Sobre o projeto Europeana DSI-4

A [Europeana](#) é a plataforma europeia dedicada ao património cultural digital que disponibiliza o acesso online gratuito a mais de 53 milhões de itens digitalizados provenientes de museus, arquivos, bibliotecas e galerias da Europa. O projeto Europeana DSI-4 prossegue as ações das três anteriores Infraestruturas de Serviços Digitais da Europeana (DSIs). Esta é a quarta repetição com resultados confirmados de concretizações em matéria de criação de acesso, interoperabilidade, visibilidade e utilização do património cultural europeu nos seguintes cinco públicos-alvo: Cidadãos Europeus, Educação, Investigação, Indústrias Criativas e Instituições de Património Cultural.

A [European Schoolnet](#) (EUN) consiste numa rede de 34 Ministérios da Educação europeus sediada em Bruxelas. Como organização não lucrativa, o seu objetivo é o de promover a inovação no ensino e na aprendizagem junto dos seus principais parceiros: Ministérios da Educação, escolas, professores, investigadores e parceiros empresariais. A tarefa da European Schoolnet no projeto DSI-4 da Europeana é a de dar continuidade e expandir a Comunidade Educativa da Europeana.

