

Despertar a Criatividade dos Alunos: Introdução ao desenho digital com Flipaclip e ArcadeMakeaCode

Bruno Gavaia

Abstract

Neste curso pretende-se fazer uma demonstração de possíveis atividades didáticas através da utilização de aplicações digitais distintas, associadas com a criatividade e ludicidade. O Flipaclip é um software de animação 2D utilizado tanto por profissionais de animação, bem como por iniciantes da área. No entanto, pode ser utilizado por docentes e alunos do ensino básico até ao superior, de forma a dar vida às suas ideias e projetos, havendo uma ampla diversidade de atividades que se podem realizar com base numa animação simplificada. Por outro lado, o ArcadeMakeaCode, consiste num software da Microsoft onde se trabalha com programação, desde a mais básica, com recurso a blocos linguísticos, até às mais avançadas, como JavaScript ou Phyton. A programação em si, juntamente com os produtos provenientes dela, poderão ser meios para trabalhar e desenvolver projetos com o objetivo de se mobilizarem conteúdos didáticos. Através da utilização destes softwares, os alunos incrementam as suas capacidades com bastante liberdade de criação enquanto mesclam conteúdos de distintas áreas do saber, trabalhando de um modo transdisciplinar. Ambos os softwares podem ser utilizados tanto em dispositivos móveis quer em computadores, havendo pacotes gratuitos com funcionalidades mais que suficientes para a criação de projetos dinâmicos e interessantes.

Bionote

Bruno Afonso Gavaia, embora de origens transmontanas, viveu a maior parte da sua vida entre o Porto e Vila Nova de Gaia, tendo um percurso académico através da Escola Superior de Educação, frequentando a Licenciatura em Educação Básica e, posteriormente, o Mestrado em ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico e de Matemática e Ciências Naturais no 2.º Ciclo do Ensino Básico. A sua investigação, à semelhança do seu interesse educativo perene, relaciona-se com a utilização de estratégias de gamificação e de jogos nas salas de aulas como ferramentas motivadoras para os momentos de aprendizagem dos alunos. Lecionou em Ljubljana (Eslovénia) na St. Stanislav's Institution, tendo realizado formação de professores no âmbito da utilização de plataformas digitais para o ensino. Fez parte integrante da equipa Kendir Studios, tendo sido Instructional Designer e Coordenador Pedagógico da empresa que cria jogos digitais educativos. De momento leciona aulas de programação e robótica no Colégio Oceanus (Vila Nova de Gaia), categorizando-se este como um colégio Bilingue e Apple Distinguished School, tendo o docente cooperado nos projetos associados com a dinamização dos dispositivos digitais nas aulas. Leciona aulas do âmbito da utilização da tecnologia para fins educativos na ESE-P.PORTO.