

# Cenário de Aprendizagem da Europeiaana

## Título

**A viagem de Vasco da Gama à Índia.**

## Autor

Carlos Alberto Dias de Sousa

## Sumária

### *Tabela Sumária*

Disciplina(s)	História e Geografia
Tópico	A Viagem de Vasco da Gama e o Encontro dos Mundos.
Idade dos Alunos	10 - 13
Tempo de Preparação	6 horas
Duração Atividade	4 horas
Material Online	Padlet - <a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a> Kahoot - <a href="https://kahoot.com/">https://kahoot.com/</a> Historiana - <a href="https://historiana.eu/">https://historiana.eu/</a>
Material Offline	/
Recursos Europeiaana	<ul style="list-style-type: none"><li>◆ Receção de Vasco da Gama pelo Samorim de Calecute, 1607 <a href="https://www.europeana.eu/portal/en/record/10501/bib_rnod_31381.html?q=calecute">https://www.europeana.eu/portal/en/record/10501/bib_rnod_31381.html?q=calecute</a></li><li>◆ Jornal único: celebração do 4.º centenário do descobrimento do Caminho Marítimo para a Índia por Vasco da Gama <a href="https://www.europeana.eu/portal/en/record/10501/bib_rnod_274566.html?q=Vasco+da+Gama">https://www.europeana.eu/portal/en/record/10501/bib_rnod_274566.html?q=Vasco+da+Gama</a></li><li>◆ Centenário da Índia, 1498-1898: Sé de Lisboa, por Carlos Reis <a href="https://www.europeana.eu/portal/en/record/10501/bib_rnod_219977.html?q=caminho+mar%C3%ADtimo+para+a+Índia">https://www.europeana.eu/portal/en/record/10501/bib_rnod_219977.html?q=caminho+mar%C3%ADtimo+para+a+Índia</a></li><li>◆ Nau S. Gabriel, aguarela de Adolf Bock(1890-1968)</li></ul>

## Tabela Sumária

[https://www.europeana.eu/portal/en/record/91658/MM\\_objekt\\_406331.html?q=Vasco+da+Gama+India](https://www.europeana.eu/portal/en/record/91658/MM_objekt_406331.html?q=Vasco+da+Gama+India)

◆ Representação de Vasco da Gama

[https://www.europeana.eu/portal/en/record/9200387/BibliographicResource\\_3000117275773.html?q=Vasco+da+Gama+India](https://www.europeana.eu/portal/en/record/9200387/BibliographicResource_3000117275773.html?q=Vasco+da+Gama+India)

◆ Comemorando o IV Centenário da Descoberta da Índia - 1498-1898. Partida de Vasco da Gama para a Índia - reprodução de um quadro de J. Malhoa

[https://www.europeana.eu/portal/en/record/10501/bib\\_rnod\\_53939.html?q=Vasco+da+Gama+India](https://www.europeana.eu/portal/en/record/10501/bib_rnod_53939.html?q=Vasco+da+Gama+India)

◆ A partida de Vasco da Gama para Índia em 1497

[https://www.europeana.eu/portal/en/record/10501/bib\\_rnod\\_30768.html?q=Vasco+da+Gama+India](https://www.europeana.eu/portal/en/record/10501/bib_rnod_30768.html?q=Vasco+da+Gama+India)

[https://www.europeana.eu/portal/en/record/10501/bib\\_rnod\\_33164.html?q=Vasco+da+Gama+India](https://www.europeana.eu/portal/en/record/10501/bib_rnod_33164.html?q=Vasco+da+Gama+India)

◆ Notícia sobre a Náo S. Gabriel em que Vasco da Gama foi pela primeira vez a Índia [Texto impresso]

[https://www.europeana.eu/portal/en/record/2022717/bnearch\\_detalle\\_bdh\\_0000112424.html?q=Vasco+da+Gama+India](https://www.europeana.eu/portal/en/record/2022717/bnearch_detalle_bdh_0000112424.html?q=Vasco+da+Gama+India)

## Licença



Attribution CC BY

## Tema

A viagem de Vasco da Gama à Índia;

Encontro dos Mundos;

Eu e o Outro – um espaço de troca e de partilha.

## Tópico

- A Viagem de Vasco da Gama e o Encontro dos Mundos.

A viagem da armada de Vasco da Gama abre a Carreira da Índia, ou Rota do Cabo, isto é, a ligação marítima regular entre o Ocidente e o Oriente, permitindo assim estabelecer importantes trocas comerciais, alargar e consolidar o império português, difundir a língua e cultura portuguesa.

### Integração no currículo

Este cenário de aprendizagem está integrado no currículo de História e Geografia de Portugal – “Pretende-se que o aluno compreenda o papel fundamental que a História e a Geografia desempenham no estudo do país, no que respeita às suas características físicas e humanas e à sua evolução histórico-cultural, promovendo a inclusão, o respeito pela diversidade, a cooperação, a valorização dos direitos humanos e a sensibilização para a finitude do planeta. Esta disciplina evidencia, ainda, a necessidade de saber gerir o território e os recursos de que dispomos, incluindo os patrimoniais, a diferentes escalas.” (Aprendizagens essenciais de História e Geografia de Portugal).

As três áreas disciplinares - os alunos têm uma disciplina de TIC e um dos tópicos é “Criar”; criação de experiências de Realidade Virtual usando o material selecionado durante a pesquisa de informação.

No âmbito da disciplina “História e Geografia de Portugal – os alunos, com base, na documentação (textos, mapas, imagens e sons) selecionada, desenvolverão as aprendizagens, contextualizando em mapas os locais relativos ao tema principal. Na área de Cidadania e Desenvolvimento, os alunos desenvolverão uma reflexão crítica sobre o Encontro de culturas dos povos – a globalização os seus desafios.

### Objetivo da aula

Objetivos específicos:

- Refira o contributo da viagem de Vasco à Índia para o conhecimento de novas terras, povos e culturas;
- Sublinha a importância das alterações provocadas pela expansão, nomeadamente a troca de ideias e de produtos e uma maior miscigenação étnica;
- Localiza os territórios referidos no relato da viagem de Vasco da Gama à Índia;
- Valoriza a diversidade cultural e o direito à diferença.

Objetivos gerais:

- Usar coleções da Europeana para pesquisar informações relacionadas com o tema das aulas;
- Compreender a importância de trabalhar colaborativamente;
- Compreender e aplicar os princípios básicos dos direitos autorais;
- Desenvolver as suas competências em TIC no desenvolvimento de produtos digitais;

- Compreender a importância do património cultural para criar um futuro melhor;
- Promover o reconhecimento e a valorização da diversidade como oportunidade e fonte de aprendizagem para todos;
- Desenvolver a capacidade de interação social, criadora de identidades e de sentido de pertença comum à humanidade.

## Tendências

**PBL:** Aprendizagem Baseada em Projetos. Os alunos aprendem desenvolvendo um projeto em grupos, com base numa questão geradora;

**Aprendizagem móvel:** acesso a informações e conhecimento através de smartphones e tablets (aprenda a qualquer hora, em qualquer lugar);

**Aprendizagem cooperativa:** um forte foco no trabalho em grupo;

**Aprendizagem entre pares:** os alunos aprendem com os colegas e dão feedback uns aos outros;

**BYOD:** os alunos levam seus próprios dispositivos móveis para a sala de aula.

**Sala de aula invertida:** Nesta abordagem, o tempo em sala de aula é para a investigação, aplicação e avaliação, a fim de melhor atender às necessidades dos alunos individuais, com base no trabalho prévio. O aluno é o centro da aprendizagem.

A sala de aula invertida, também conhecida como *Flipped Classroom*, é considerada uma grande inovação no processo de aprendizagem. Como o próprio nome sugere, é o método de ensino através do qual a lógica da organização de uma sala de aula é de fato invertida por completo.

## Competências para o século XXI

Este Cenário de Aprendizagem permite que os nossos alunos desenvolvam um conjunto de competências cruciais que hoje são definidas como um fator chave para a vida profissional e pessoa. A saber:

- As competências na área de **Linguagens e textos** remetem para a utilização eficaz dos códigos que permitem exprimir e representar conhecimento em várias áreas do saber;

- As competências na área de **Pensamento crítico** requerem observar, identificar, analisar e dar sentido à informação, às experiências e às ideias e argumentar a partir de diferentes premissas e variáveis;

- **Colaboração:** trabalhando em grupo, os alunos interagem, planeiam, tomar decisões em grupo para desenvolver as tarefas deste cenário de aprendizagem;

- **Criatividade:** uma vez que os alunos terão espaço para a criação da sua aprendizagem, desenvolvendo novas ideias e soluções, de forma imaginativa e inovadora, como resultado da interação com outros ou da reflexão pessoal, aplicando-as a diferentes contextos e áreas de aprendizagem;

- **Comunicação:** os alunos terão que apresentar o trabalho aos seus pares. Isso permitirá que eles desenvolvam habilidades de comunicação;
- **Curiosidade:** Os alunos colocam e analisam questões a investigar, distinguindo o que sabe do que se pretende descobrir. Definem e executam estratégias adequadas para investigar e responder às questões iniciais. Analisam criticamente as conclusões a que chegam, reformulando, se necessário, as estratégias adotadas.

Em síntese, através deste cenário de aprendizagem “(...) os alunos desenvolvem confiança em si próprios, motivação para aprender, autorregulação, espírito de iniciativa e tomada de decisões fundamentadas, aprendendo a integrar pensamento, emoção e comportamento, para uma autonomia crescente. “(Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória, p. 26)

Atividades		
Nome da atividade	Procedimento	Duração
<b>1- Apresentação do tema</b>	O professor apresenta aos alunos a ideia principal da atividade. O professor apresenta o portal Europeana (explica como procurar informações).	20
<b>2- Criação dos grupos</b>	Criação dos grupos de acordo com os perfis dos alunos e distribuição de papéis: controlador do tempo, gestor do silêncio, coordenador, facilitador e secretário.	10
<b>3-Desenvolvimento de projetos de grupo (trabalho colaborativo)</b>	Cada grupo deve desenvolver um plano preliminar que será o seu guia de trabalho durante a aula. O secretário fará o registo sobre o trabalho num mural do Padlet, como suporte de Diário da Aprendizagem.	20
<b>4-Pesquisa e investigação (trabalho colaborativo)</b>	Os alunos terão de fazer pesquisas sobre o tema, investigar fontes fornecidas pelo professor e usar outras que considerem pertinentes. Poderão fazer uso dos recursos Europeana sugeridos neste Cenário de Aprendizagem.	25
<b>5-Recolha de dados (pensamento crítico)</b>	De acordo com a investigação e o trabalho elaborado anteriormente, os alunos selecionarão todas as informações necessárias para criar a experiência de Realidade Virtual. Eles devem prestar atenção às questões de direitos autorais relacionadas com os dados que recolherem.	25
<b>6-Desenvolvimento de RV (habilidades de TIC e criatividade)</b>	Usando todas as informações, os alunos usarão uma plataforma Realidade Virtual (CoSpaces: <a href="https://cospaces.io/">https://cospaces.io/</a> ) para criar a experiência de Realidade Virtual. Adicionando um mapa com os pontos de ação mais importantes dessa atividade.	50
<b>7- Apresentação em RV (comunicação)</b>	Cada grupo apresentará o resultado de seu trabalho para toda a turma. Durante a apresentação, os colegas avaliarão o trabalho dos	50

Nome da atividade	Procedimento	Duração
outros grupos usando um formulário on-line. Os resultados serão publicados no final das apresentações.		

\* Para as atividades 4 e 5, parte do trabalho - se considerarmos que 50 minutos não são suficientes para concluí-los, eles podem ser desenvolvidos usando uma abordagem de sala de aula invertida.

### Avaliação

Através das participações no Diário de Aprendizagem (Padlet);

Os alunos fazem a autoavaliação em grupo;

O Kahoot será usado com base nos tópicos trabalhados pelos alunos, durante as atividades.

### Sobre o projeto Europeana DSI-4

A [Europeana](#) é a plataforma europeia dedicada ao património cultural digital que permite 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 30 Ministérios da Educação europeus sediada em Bruxelas. Como organização não lucrativa, o objetivo da EUN 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 continuação e expandir a Comunidade Educativa da Europeana