

Escola com emoção: potencialidades das TIC no 1º CEB



REVISTA GALEGA
DE EDUCACIÓN
PUBLICACIÓN DE NOVA ESCOLA GALEGA

ISSN: 1132-8932

Páx. 56-57

Paula Quadros-Flores

Politécnico do Porto, Escola Superior de
Educação

paulaqflores@ese.ipp.pt

Aprender a aprender para saber fazer e conhecer constituem elementos fundamentais no processo de ensino e aprendizagem, mas quando associado ao processo momentos de emoção, de prazer em aprender, a escola torna-se num espaço desejado onde paira a felicidade. Este artigo é um olhar da supervisora institucional sobre dois projetos que modificaram o comportamento e atitudes de alunos e família com impacto no clima de turma/escola. Quisemos perceber a razão que impulsionou tal facto. Verificou-se que quando selecionados recursos adequados a uma metodologia construtivista alunos e pais ficam satisfeitos, envolvem-se no processo de aprendizagem e melhoram resultados escolares.

No âmbito da formação inicial de professores as escolas recebem estudantes estagiários que desejam ser professores do 1º Ciclo do Ensino Básico (Professores Primários). Estes são estimulados a desenvolverem práticas com TIC sustentadas numa metodologia construtivista, cujo enfoque no aluno e no seu processo de aprendizagem permite o desenvolvimento de competências que convocam os conteúdos curriculares na construção de conhecimento, as capacidades e atitudes na ação efetiva em ambientes educativos e em contextos diversificados de modo a responderem aos desafios emergentes da prática e da complexidade da realidade. Note-se que a escola é um espaço propício à aprendizagem e, numa era de mudanças, deve abrir-se ao mundo que a rodeia reconfigurando competências na promoção de aquisição de múltiplas literacias para fazer face à imprevisibilidade da vida. Neste sentido, o perfil do aluno para o século XXI prevê a continuidade curricular e alerta para a necessidade de desenvolver competências de âmbito cognitivo e metacongnitivo, psicomotor, social e emocional, física e prática (Oliveira Martins,

2017). Este ambiente educativo releva a transdisciplinaridade (Morin, 2002) como facilitadora da mobilização de saberes na resolução de problemas, na tomada de decisões livres e fundamentadas, indispensáveis para o exercício da cidadania ativa. A capacidade de pensar criticamente, autonomamente e criativamente, de desenvolver um trabalho colaborativo e de comunicação com o outro é decisiva na formação do estudante. Também as manifestações afetivas e expressivas, a percepção e a sensibilidade estética manifestada nas atividades educativas, educam a dimensão do espírito inacessível à linguagem verbal e promovem a autonomia na produção e fruição da arte.

EXEMPLOS DE PRÁTICAS EDUCATIVAS EM DUAS ESCOLAS DO 1º CEB

A escola (1) pertence a um agrupamento de escolas de intervenção prioritária localizada em meio rural. A professora estagiária trabalha uma história na área da língua portuguesa utilizando um avatar animado com voz (Voki). As crianças gostam e solicitam à professora que lhes explique o seu funcionamento, rapidamente dominaram a ferramenta e mobilizaram-na espontaneamente integrando diferentes áreas curriculares. Assim nasceu o projeto Vokimania que previa um dia por semana para os alunos apresentarem os seus personagens digitais e darem as suas aulas. Entretanto, os pais também se entusiasmaram e começaram a criar personagens com temas que os preocupava, como o caso dos piolhos e outros desafios matemáticos. Note-se a criação destas personagens ocorria fora da escola. Na Fig. 1 podemos ver o aluno a preparar a sua apresentação.

As crianças começaram a assumir o papel de professor, o debate envolveu parte das aulas, a participação de todos quebrou possíveis limitações de alguns, como a vergonha de falar

em público. Por sua vez, a professora sentiu a mudança no clima de escola, mais satisfação, prazer, entusiasmo e alegria contagiante na comunidade escolar, melhoraram os resultados escolares, as relações entre alunos, professores, escola e comunidade educativa. A professora refere com frequência este episódio que mudou o rumo da escola: estava a perder alunos e recuperou a imagem no contexto. Neste processo a maior dificuldade esteve no próprio limite da ferramenta na versão gratuita, pois condiciona o número de palavras, escritas ou gravadas, mas permite a gravação de voz e disponibiliza cinco vozes diferentes em diferentes línguas (masculinas e femininas), todavia permite português do Brasil. Tudo terminou com uma festa de apresentação de avatares pelas crianças e suas famílias.

A escola (2) também pertence a um agrupamento de escolas de intervenção comunitária, mas localizado num ambiente mais citadino. A professora estagiária, com o objetivo de consolidar a compreensão da obra estudada e a mobilização de conhecimentos da área de estudo do meio, sugeriu a recriação da mesma na construção de um livro online. Os alunos aprenderam a utilizar a ferramenta (Storyjumper) e, alguns, por iniciativa própria, começaram a escrever histórias, em casa, utilizando conteúdos dessa área disciplinar, assim como criaram bonecos e órgãos do corpo humano, tiraram fotografias e integraram nos seus livros *online* (Fig. 2).

Esta iniciativa de alguns contagiou outros que ultrapassaram os seus obstáculos particulares em casa e, de um modo geral, todos construíram livros. Estes livros foram disponibilizados à turma e serviram de suporte a aprofundamento de conteúdos curriculares e outros de natureza transversal. A deslocação da ênfase de "ensinar" para "aprender a aprender" de forma natural e voluntária estimulou a



Fig. 1: Personagem digital produzida fora do contexto escolar e apresentada pelo aluno na sala de aula.



Fig. 2: Livros online produzidos pelas crianças fora da escola.

ação e desenvolveu competências de criatividade, de decisão, de reflexão crítica, de comunicação, de produção e partilha. Além disso, a individualização da aprendizagem realizada pelo estudante permitiu a aprendizagem coletiva pela colaboração, pelo debate num clima de satisfação. Alguns estudos têm referido que o uso de tecnologias digitais na educação não influencia o sucesso escolar. Estes exemplos provam que a tecnologia digital é simplesmente um recurso e sendo devidamente integrado na educação, sustentado numa metodologia que favorece o aluno e o seu processo de aprender a aprender é uma mais-valia não só nos resultados escolares, como para as emoções, as relações e o ambiente educativo. Ela exige criatividade da parte do aluno, reconstrução metodológica, saber usar e fazer em educação, ou seja, favorece o sentido da educação num novo enquadramento social e cultural. ■

REFERENCIAS

- OLIVEIRA-MARTINS (Coord.). (2017) *O Perfil do aluno à saída da escolaridade obrigatória*. Lisboa: Ministério da Educação, 2017. Disponível em <http://dge.mec.pt/noticias/perfil-dos-alunos-saida-da-escolaridade-obrigatoria>
- MORIN, E. (2002). *Os sete saberes para a educação do futuro*. Porto: Instituto Piaget.