

REFLEXÃO CRÍTICA



Modalidade - training course

- 1- Project and Competence Based Learning: innovative and effective methods and tools
- 2- Interactive ICT- based and web tools for an effective blended, flipped and cooperative learning

Local de Realização: Bruxelas

Data: 17/07/2018 a 21/07/2018

Maria Lucinda M. Barroso Fonseca

Maria Emília Fernandes Silva

Maria Natália de Sousa Almeida

Rosa Maria Lopes Sousa

Introdução

Os projetos europeus são uma realidade no nosso Agrupamento há alguns anos e, como já se constatou, muito pertinentes e úteis, tanto para os professores como para os alunos e assistentes operacionais.

Uma vez que aos professores é exigido um espírito aberto, curioso e ávido de conhecimento para poder acompanhar a evolução da sociedade, aceitámos as quatro o desafio de empreender uma formação no estrangeiro - Bruxelas, na modalidade de *training course* com vista à inovação, recorrendo a métodos e ferramentas da web, imprescindíveis não para a escola do futuro, mas antes para a escola do presente.

Acresce salientar que duas de nós já estivemos envolvidas numa formação anterior (em Malta a Lucinda Fonseca e Florença, a Rosa Sousa) e, para a Natália Almeida e Emília Silva, foi uma estreia.

Para além do primeiro objetivo, o da inovação técnico-pedagógica, também pesou a oportunidade de contactarmos com pessoas de diferentes culturas e com diferentes modos de vida, assim como o aumento da proficiência em língua inglesa.

Cumprimento dos Objetivos e Conteúdos

Com base nos objetivos e conteúdos do curso, as expectativas eram grandes e, globalmente foram atingidos.

Contudo, verificaram-se algumas falhas que poderiam ter sido acauteladas, como a repetida falta de conexão à net, o excessivo número de formandos para um acompanhamento que deveria ser mais diferenciado e individual, assim como um excessivo número de instrumentos de trabalho a necessitar de uma constante atenção. Em termos metodológicos, embora tenhamos trabalhado bem em grande grupo e mais frequentemente em pares ou individualmente, o tempo destinado à execução nem sempre foi o mais adequado e houve, por vezes, alguma hesitação e confusão no uso das ferramentas.

Foram sempre muito participadas e elucidativas as discussões e reflexões sobre as vantagens do trabalho colaborativo e da integração da tecnologia e das ferramentas da web como motivação para uma melhor aprendizagem, participação e empreendedorismo por parte dos alunos.


A troca de opiniões sobre o modo como funcionam os diferentes sistemas educativos dos 5 países representados (Portugal, Espanha, Alemanha, Croácia, Itália) e as práticas que cada docente/grupo de docentes concretiza, permitiu-nos confirmar a necessidade de desenvolvermos cada vez mais competências digitais, dominarmos ferramentas, programas e software para serem aplicados nas salas de aula e noutros espaços, durante toda a vida.

Trabalho desenvolvido

No 1º dia (17 julho), em aula conjunta, fizemos a nossa apresentação, a formação dos grupos de trabalho e, de forma muito expositiva, foram-nos apresentadas as 8 competências-chave para a educação no século XXI, através de esquemas e visionamento de filmes e reportagens. Foram também mostrados e discutidos exemplos europeus de novos modelos de práticas pedagógicas baseados na aprendizagem colaborativa, aprendizagem combinada (ou mista) e aula invertida. Trata-se de um sistema de formação em que a maior parte dos conteúdos é transmitida à distância, normalmente pela

internet, mas conjugada com a ação presencial dos alunos e professor /professores.

Deste modo, os alunos tanto aprendem nas aulas, como nas suas casas e noutros lugares utilizando Tecnologias de Informação e Comunicação, recursos interativos, como Websites, mobile apps, networking platforms, jogos de computador, textos, vídeos ou outros conteúdos.

	<p>Em suma, os conhecimentos e as aptidões/competências são relevantes para outros conhecimentos e aptidões/competências, seja para o desenvolvimento pessoal, a inclusão social, a cidadania ativa e o emprego.</p>
---	--

No 2º dia (18 julho), o 1º curso tratou da questão da **Non-formal education for Competence Based Learning**.

Esta modalidade aborda processos educativos que acontecem fora da escola, em organizações sociais, movimentos não governamentais e outras entidades atuantes na área social, no fundo, aquela que se aprende "no mundo da vida". Seguiu-se um workshop em que se mostraram exemplos de métodos e ferramentas de **Educação Não formal** e **Educação Informal**.

O 2º curso teve como proposta a criação de uma aula interativa, depois de se ter aprendido a fazer e a editar um vídeo com recurso a <http://www.screencast.com/>, screencast-o-matic.com/screen_recorder, <https://ed.ted.com/>, <https://www.mysimpleshow.com/>, <https://edpuzzle.com/>

No 3º dia (19 julho), o 1º curso abordou **ICT and flipped classroom for Project Based Learning**, ou seja, a importância das tecnologias da informação e comunicação na Aula Invertida e na "aprendizagem baseada em projetos", também conhecida pela sigla PBL em inglês/ ABP em português.

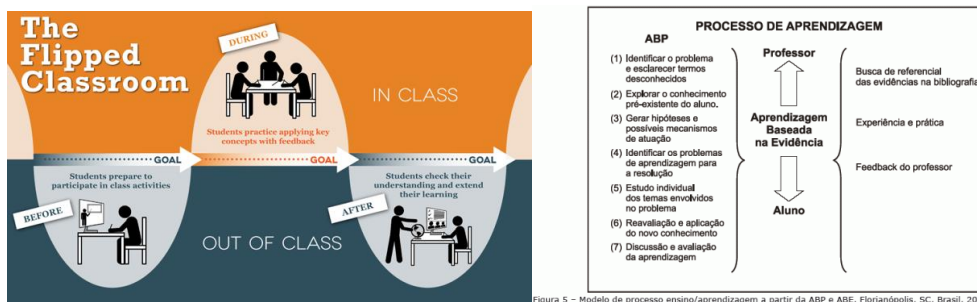


Figura 5 – Modelo de processo ensino/aprendizagem a partir da ABP e ABE. Florianópolis, SC, Brasil, 2009

Em linhas gerais, o principal objetivo desta abordagem é que o aluno tenha prévio acesso ao material da aula/do curso – impresso ou on-line – e possa discutir o conteúdo com o professor e os demais colegas transformando-se a sala de aula num espaço dinâmico e interativo, por meio de um trabalho longo de investigação que responde a uma pergunta complexa, problema ou desafio. Visionaram-se alguns filmes sobre esta nova modalidade de ensino e foi disponibilizado para ajuda aos docentes, o endereço:<http://www.mediacore.com/>

Para o 2º curso, a proposta foi **How to create a blended lesson** a fim de percebermos e mais tarde concebermos uma aula em que aplicássemos a aprendizagem híbrida. A **metodologia híbrida** de aprendizagem, também conhecida por **semipresencial, mista e blended learning** em inglês, implica a combinação de experiências e tecnologias digitais e tem como objetivo promover uma reorganização do tempo e do espaço da aula, além de redefinir os papéis do professor e do estudante, promovendo maior autonomia e empenhamento da parte dos segundos.

Há ainda duas estruturas possíveis neste processo de b-learning: síncrono quando professores, tutores, instrutores e alunos precisam estar presentes em tempo real durante as aulas, a fim de promover interação entre todos os envolvidos. Fóruns, webinars, debates e salas de aula são alguns dos exemplos de atividades síncronas. E assíncrono, quando o tempo e a velocidade das aulas estão de acordo com o perfil do aluno criando um ambiente de ensino de maior reflexão e flexibilidade facilitando ainda mais o processo de assimilação de conteúdos; é ideal também para pessoas que precisam de aprender novas habilidades em curto espaço de tempo.

Para tal foram-nos apresentadas e depois exploradas em trabalho de pares e partilha conjunta, as aplicações [EDpuzzle](#) e [MySimpleShow](#).

Também abordamos **Digital Storytelling in Europe**, a expressão moderna para a antiga arte de contar histórias com o uso de novas ferramentas digitais e cujo poder deriva da junção de imagens, música, narrativa e voz. Com esta metodologia promove-se a inovação e a criatividade no processo de ensino-aprendizagem e consegue-se este conjunto de competências: 1- Competências de pesquisa- documentar a história, procurar e analisar informação pertinente; 2- Competências de escrita - formular o ponto de vista e escrever o guião; 3- Competências de organização - gerir as diferentes etapas do projeto, os recursos necessários e o tempo para realizar a tarefa; 4- Competências tecnológicas- aprender a usar uma variedade de ferramentas, como câmaras digitais, scanners, microfones e software de criação da história; 5- Competências de apresentação - decidir a melhor forma de apresentar a história a um determinado público; 6 - Competências interpessoais - trabalhar em grupo e determinar os papéis de cada um dentro do grupo; 7 - Competências de resolução de problemas - aprender a tomar decisões para ultrapassar obstáculos ao longo do processo; 8 - Competências de avaliação - avaliação do seu próprio trabalho e do trabalho dos outros. Deste modo Explorámos <https://bookcreator.com/> e aprendemos a usar algumas ferramentas para texto como o Google maps, o Wordle, para áudio, o Audacity, Podomatic, e para imagem, o storybird, entre outras.

No 4º dia (20 julho), o 1º grupo abordou o tema **STEM and school innovation**, ou seja, a premência da formação futura dos nossos alunos ter de passar por áreas STEM - Science, Technology, Engineering and Mathematics. Foram apresentadas experiências e discutida a viabilidade de conseguir que os mais velhos formem os mais novos numa lógica STEM até 2020. Com esta tendência educacional serão vários os ganhos: 1- é incentivada a motivação e colaboração dos alunos e são exemplo disso aulas de linguagem de programação, aulas de robótica, participação em feiras e olimpíadas de conhecimento, projetos interdisciplinares, visitas a museus, etc.; 2- uma maior capacidade de atenção nas atividades propostas; 3- transferência da aprendizagem de uma situação para outra; 4- aprendizagem de habilidades essenciais para o hoje e principalmente para o futuro; 5- os alunos podem alcançar melhores resultados quando são desafiados a colocar a mão na massa para criar, planear, desenvolver e implementar projetos que possam ter

impacto na comunidade em que vivem, na sua cidade, país e até no mundo; 6-com a aprendizagem interdisciplinar, os alunos ficam mais bem preparados para o ensino superior e para o mercado de trabalho.

Com recurso ao blog <https://www.positivoteceduc.com.br/category/blog-lego-education/> percebemos como usar a Educação 4.0 para preparar os alunos para o novo mundo.

O 2º grupo passou a manhã a explorar **Collaborative web tools**, como o TeamLab, Edmodo, Google Drive, **Dropbox**, **Padlet**, entre outros.

Sobre o assunto **The basics of web design: create your learning blog**, explorámos <https://about.canva.com/>. Passámos em revista um pouco do aparecimento da noção de **Gamification for teaching in Europe** e sobre **coding** visualizámos alguns vídeos em <https://scratch.mit.edu/about/>.

Aprendemos os rudimentos do Scratch, uma nova linguagem de programação essencialmente destinada a crianças, que permite criar histórias interativas, animações, jogos, música e arte, numa abordagem interdisciplinar fazendo com que as crianças aprendam de forma criativa e com prazer. A programação é efetuada através da criação de sequências de comandos simples que correspondem a blocos de várias categorias, encaixados e encadeados de forma a produzirem as ações desejadas.

Percebemos que, para além do jogo, o Scratch ajuda os jovens a pensar de forma criativa, a raciocinar sistematicamente e a trabalhar colaborativamente — competências essenciais à vida no século XXI.

A terminar esta sessão, procedemos, em forma de jogo (Kahoot) à avaliação da nossa aprendizagem e à avaliação do formador, assim como da entrega dos certificados de presença.

Na impossibilidade de visitarmos uma escola local, por se encontrarem em período de férias e por iniciativa da embaixadora eTwinning dos Açores, Anabela Santos, tivemos uma sessão orientada no **Future Classroom Lab**. Criada pela European Schoolnet, este Future Classroom Lab é um ambiente de aprendizagem inspirador, localizado em Bruxelas, que desafia os seus visitantes a repensar os papéis da pedagogia, tecnologia e design das salas de aula.



Num mundo em acelerada mutação, como deve a escola formar jovens que são diferentes das gerações anteriores e de quem se exigirá também algo de diferente?

É sabido que, um pouco por todo o mundo, governantes, professores, especialistas, investigadores estão a fazer esta pergunta e, de alguns anos para cá, já se deram passos significativos para a mudança. Partindo deste exemplo, temos muitas escolas em Portugal que procederam não apenas à mudança de espaço e aquisição de máquinas ou mobiliário (também eles importantes) mas, sobretudo, à mudança de atitude perante o ato de ensinar, em que o centro da atividade é o aluno em interação com outros colegas e professores e a sala de aula não é um espaço para ouvir matéria, mas para pôr os miúdos/jovens a investigar, interagir, criar, desenvolver, partilhar e apresentar.

Foi também com muito agrado que ouvimos um rasgado elogio à pessoa do professor Carlos Cunha pioneiro na adaptação deste modelo para a Escola Secundária D. Manuel Martins em Setúbal.

Inicialmente traduzido por **Sala de Aula do futuro**, ultimamente este espaço passou a ser designado por **Ambientes Educativos Inovadores**, propícios à utilização de novas metodologias, nomeadamente as de *Project-Based* e *Inquiry-Based Learning*.

No 5º dia (21 de julho), em sessão conjunta estava prevista a **Cultural visit of the city centre**. Como só comparecemos cinco, tivemos o privilégio de percorrer e visitar com muita calma os locais mais emblemáticos da cidade, saber algumas curiosidades e pormenores que só os guias com uma vivência peculiar conseguem transmitir.

Além disso tivemos também a sorte de vivenciar o Nationale feestdag – dia em que se assinala a independência da Bélgica do domínio holandês. Em

1831, Leopold de Saxe-Coburg jurou defender a constituição belga, tornando-se no primeiro rei dos belgas.

Considerações finais

Esta formação em Bruxelas foi uma experiência muito gratificante para cada uma das formandas, pois além de ter proporcionado o conhecimento de uma cidade europeia com credenciais no domínio da educação (caso da European Schoolnet e da criação e desenvolvimento do Future Classroom Lab), também as ferramentas e metodologias apresentadas e algumas experimentadas, irão ajudar-nos a mudar e a complementar a nossa prática educativa, assim como a serem disseminadas algumas das que nos pareceram mais pertinentes e úteis para a nossa realidade.

Obviamente que o contacto com professores de países diferentes nos enriqueceu enormemente e nos permitiu trazer uma rede de contactos para futuros intercâmbios.

A necessidade de comunicar em língua inglesa foi também muito desafiante e permitiu aumentar a nossa auto-estima, pois não foi nunca impeditiva de uma eficaz e significativa compreensão e comunicação.

