

APRESENTAÇÃO DAS LINHAS GERAIS DO “NOTEBOOK DE BOAS PRÁTICAS”

Apresentado na Conferência por Ana Batalha

A ideia do projeto e o seu objetivo global foi o de reforçar as pontes digitais de comunicação em contexto educativo. Especificamente, teve como principais objetivos trocar experiências entre os diversos parceiros, desenvolver competências no uso de ferramentas digitais, produzir materiais pedagógicos e promover e disseminar boas práticas.

Como resultado do trabalho realizado no âmbito do projeto, teremos concluída em Novembro a base do “Notebook” acerca da utilização das tecnologias digitais em contexto educativo. Trata-se de um documento produzido em suporte digital, e que deve estar em constante atualização, baseado na experiência das entidades parceiras, nas seguintes temáticas:

- Sala de aula do futuro: criatividade e inovação;
- Eficácia da comunicação e dos processos de ensino/aprendizagem eficazes;
- A Internet e as ferramentas WEB na educação do século XXI;
- Literacia Digital de Alunos e Professores;
- Sala de aula do futuro: sistemas de avaliação de alunos;
- Pedagogia interativa: o uso de instrumentos educativos específicos.

O resultado final do presente caderno será o resultado das contribuições intelectuais durante as reuniões de projeto transnacional, mas também de todo o trabalho realizado em várias atividades online e compartilhadas no portal Web do projeto. Também esta conferência terá o seu contributo vertido na versão final do notebook, com vista a dar uma voz alargada ao debate sobre a utilização das tecnologias em novos cenários educativos.

1º Capítulo - criatividade e inovação –Promethean Blackburn

Foi dinamizado pelo parceiro Promethean, e teve lugar em Blackburn onde decorreram diversas sessões de formação, se debateram e criaram possibilidades de cenários de aprendizagem para salas de aula do futuro em linha de conta com as tendências de educação e o nível de maturidade de inovação das escolas e salas de aula.

Esses cenários foram inspiradores para a concepção de atividades de aprendizagem, e foram testados em salas de aula dos diversos parceiros e também em formação posterior com o objetivo de ajudar a criar boas práticas.

Foi também uma oportunidade para conhecer os vários contextos nacionais e práticas escolares dos vários parceiros escolas.

A abordagem a este tema pode ser visto no caderno da Promethean que se encontra nas vossas pastas.

Um aspeto muito interessante consistiu também na possibilidade de troca direta de impressões e experiências entre os criadores/técnicos da produção de software e hardware educativo e docentes com uma multiplicidade de experiências, daí resultando a aquisição de diferentes perspetivas, ideias, sugestões e expetativas novas.

2º capítulo -comunicação efetiva Bulgária

Em relação a este tema, debateram-se diversas práticas sobre possibilidades de gerir e mobilizar a comunicação – Pois, importa estreitar a distância em termos comunicacionais daquilo que os alunos fazem dentro e fora da Escola – Trata-se de aproximar a expressão cultural e comunicacional da escola, daquela que é usada pelos alunos nos seus outros momentos de interação social, para que todos pratiquemos dinâmicas comunicacionais... linguagens... eficazes e efetivas.... Em suma que nos entendamos positivamente.

A escola não pode ficar de fora da digitalização comunicacional que ocorre, quer em termos de linguagem quer em termos de meios – e os professores têm que saber participar nesse fluxo, sob pena de ficarem muito aquém das suas novas funções, porque as antigas são já apenas isso mesmo.

E como vamos conseguir esse salto comunicacional se os nossos alunos lidam melhor com a tecnologia, do que a generalidade dos professores?

Ser professor já não é apenas ou sequer sobretudo comunicar conhecimento, mas antes gerir, estimular e mobilizar comunicação numa perspetiva crítica e cívica.

E comparando, se aprendemos o alfabeto para aprender a escrever, e criar a partir da linguagem, a mesma coisa deve acontecer com a tecnologia, - o sentido de aprender a linguagem tecnológica – É UTILIZAR ESSA LINGUAGEM PARA CRIAR e INOVAR

Realço aqui o papel dos alunos como motores de mudança, como líderes digitais na Bulgária e na Polónia. Durante o projeto verificámos como os alunos podem ter este papel de líderes Digitais e aumentar e apoiar os objetivos do projeto e os resultados.

3º Capítulo - Internet e Ferramentas web

Quanto à Internet, realçamos a importância das Infraestruturas. Ter uma boa Rede, Boa Largura de Banda é fundamental –, talvez fosse bom confiar mais na gestão local das escolas, pois nem todas as escolas têm o mesmo fluxo, as necessidades e a diversidade são muito grandes.

Ferramentas web – Não podemos ser consumidores passivos de apps feitos por outros – Os alunos não devem ser, não são, meramente utilizadores, mas sim criadores - devem aprender a transformar o que têm em mãos.

A chave a este nível é a enorme versatilidade da Internet e das suas ferramentas e a profunda curiosidade que leva os alunos a inventar, a combinar ferramentas e a gerar inovação eles próprios.

Não existe uma ferramenta panaceia para a resolução dos problemas e das dinâmicas pedagógicas. Obviamente, o que existe é uma dinâmica contínua, incrivelmente rica e difícil de abarcar de ferramentas, cuja combinação/seleção é um enorme desafio também criativo, mas sobretudo estratégico, processo no qual os nossos alunos frequentemente são claramente liderantes. A nós, docentes caberá enfatizar mais os procedimentos de base ao nível dos critérios e princípios para a seleção e mobilização deste tipo de recursos / informação, focalizando nos objetivos específicos a alcançar.

Neste tema os alunos demonstraram que dominam a web e muitas ferramentas e que se devidamente desafiados conseguem corresponder com trabalhos criativos e Inovadores.

Exemplo da página web criada pela aluna Inês Santos (8º ano):

<http://inessantosportugal.wixsite.com/atb23erasmus>

4º capítulo - Avaliação

Neste tema, focámo-nos na importância do Feedback imediato na Avaliação dos alunos, na mobilização da informação pertinente para a reformulação de estratégias – numa verdadeira aceção de Avaliação Formativa – .Trata-se da possibilidade de comunicar os

resultados da avaliação em tempo real a todos os interessados no processo de aprendizagem dos alunos, professores e pais . Trata-se de proporcionar uma avaliação efetivamente mais eficaz, possibilitando uma consequência que ultrapassa cada vez mais uma certa estreiteza classificativa.

O digital nas práticas observadas possibilita momentos, oportunidades e uma eficácia no domínio avaliativo que assume um impacto na melhoria das aprendizagens e da condução estratégica do seu processo, impar até ao momento. O domínio da avaliação é, no nosso entender, aquele em que é mais nítida a mais-valia da tecnologia digital e das respetivas competências.

A avaliação pode ser mais espontânea e os seus resultados permitir reorientações a todos os intervenientes no processo educativo em tempo real e útil e diminuir extraordinariamente o desfasamento no tempo que representava o hiato entre a aplicação dos instrumentos avaliativos e a análise e interpretação dos resultados e a sua disseminação. O **Agora** em termos de avaliação pode significar mesmo agora (a tecnologia permite isso).

De facto, é uma abordagem a uma avaliação que é muitíssimo mais do que classificação e que diminui por isso a pertinência da própria classificação em prol de outros domínios avaliativos tão mais elevados.

Explorámos a Avaliação de outros campos de ação da Escola e dos alunos – como a autoavaliação, a avaliação pelos pares.

No entanto, convém não perder de vista que tratámos de inventariar, contextualizar e registar boas práticas. Por que é que uma BOA PRÁTICA ASSIM O É ENTENDIDA aqui neste projeto?

O uso de novas estratégias de ensino como resultado do uso de tecnologia diversificada, em contexto escolar, resulta necessariamente numa mudança dos modelos de avaliação tradicionais.

Achamos que a avaliação escolar é uma importantíssima parte da aprendizagem e pode dinamizá-la, ajudando a redefinir estratégias de acordo com os resultados obtidos, nomeadamente, se obtivermos em tempo real o feedback imediato de resultados. Permite aos alunos saber onde devem e têm que melhorar.

Os instrumentos de comunicação e intervenção educativa de matriz digital oferecem uma variedade enorme de possibilidades, mas também promovem a comunicação da avaliação dos alunos através do uso de *media* diferenciados, a valorização potencial de todas as intervenções dos alunos, a majoração da informação parental e aproximação dos mesmos

à avaliação dos seus educandos, promovendo assim a sua colaboração na melhoria dos processos educativos, a promoção de diferentes competências nos estudantes, incluindo as chamadas competências do século XXI.

5º Capítulo - Literacia Digital

É um conceito que pode ser entendido de forma muito lata, mas que no atual contexto especificaremos muito mais no domínio da linguagem digital e das competências elementares do seu domínio.

O grande desafio da Escola é saber como vamos resolver o facto de os alunos saberem lidar com tecnologia melhor do que a maior parte dos professores?

A tecnologia é uma linguagem e alunos e também professores, precisam de aprender os códigos dessa linguagem

- Não podem ser reféns de uma linguagem que não dominam

Professores têm que ter a coragem de aprender com os alunos, mas não imitar os alunos, repetir o que eles fazem, cooperar juntos para superar uma utilização passiva, e descobrir juntos como interferir de forma criativa – para produzir conhecimentos novos, a partir desta linguagem.

Onde e como aplicar as tecnologias? As tecnologias têm que estar presentes no quotidiano das disciplinas.

E partilhámos a nossa experiência com os nossos parceiros - Pensamos que as disciplinas de oferta própria das escolas podem complementar este conceito, que é mais vasto do que TIC, a Literacia aponta para uma grande transversalidade. É ter conhecimento dessa nova linguagem, novos meios, novas consequências (pegada digital, questões de segurança, etc.)

Os professores intérpretes da Literacia Digital são todos os utilizadores bem informados e não necessariamente técnicos.

6º Capítulo - Pedagogia Interativa

A sala de aula uni ou bidirecional está moribunda, porque não cumpre com as necessidades da sociedade atual: é inadequada, é ineficaz, constrangedora, inibe a criatividade, o debate, a interação.

E fala analógico a um mundo digital!

Uma pedagogia interativa permite uma aprendizagem mais eficaz, colaborativa, com novas estratégias mais vocacionadas para as competências deste século

Neste campo nós escolas, neste projeto, tivemos a grande vantagem de ter parceiros que efetivamente estão a criar ferramentas e ambientes digitais vocacionados para o ensino e aprendizagem e que resultam em ambientes mais estimulantes para os alunos e pedagogicamente mais ricos para a utilização dos professores.

As ferramentas educativas são aqui entendidas num contexto de pedagogia interativa. Procurámos analisar ferramentas, utensilagem tecnológica e pedagógica relacionada, que tivessem na sua génese uma intencionalidade pedagógica.

Conclusão:

Em conclusão, este notebook nunca deverá ser conclusivo, mas sempre, ele próprio, um instrumento e reflexo da intensa dinâmica criativa em torno da sociedade de informação em que vivemos e a que a educação e o ensino nas nossas escolas tem obrigatoriamente que responder ou pelo menos tentar acompanhar.

O que são boas práticas aqui e agora, para cada um de nós, terá mudado significativamente e ainda bem, num futuro bem próximo, acompanhando mudanças tecnológicas e até civilizacionais. Ser aluno hoje, ser professor hoje é necessariamente algo de muito diferente do que era há pouco tempo atrás e a adaptabilidade da escola, sem descurar os princípios educacionais será o fator imprescindível à sua sobrevivência institucional. A escola cria sociedade mas também a sociedade cria efetivamente a Escola. Parece-me que estamos verdadeiramente num momento de apropriação identitária da sociedade digital, de informação em torno de um novo paradigma de Escola.