

O recurso a atividades exige um planeamento metuculoso que considere a incorporação da tecnologia no processo educativo, enfatizando a intencionalidade pedagógica, a personalização do ensino, o envolvimento ativo dos alunos, a avaliação formativa e a garantia de acessibilidade.

Nos ambientes digitais de aprendizagem, existe uma multiplicidade de recursos que podem ser transformados em atividades digitais, proporcionando uma experiência de aprendizagem mais interativa e cativante. Ao elaborar uma atividade de aprendizagem digital, é imperativo considerar critérios de qualidade que reflitam uma abordagem integradora e construtivista. É crucial combinar a apresentação de informação com a sugestão de uma série de ações que promovam um processo de aprendizagem ativo.

As atividades digitais consideradas mais eficazes são aquelas que incentivam a construção do conhecimento, a experimentação e a resolução de problemas, tanto individualmente quanto em grupo. Estas atividades devem estabelecer uma conexão entre o conhecimento prévio dos alunos e os novos conteúdos, estimulando-os a explorar diferentes alternativas perante um problema. Promovem a reflexão e análise, a tomada de decisão, a negociação de significados e o uso de ferramentas de comunicação que facilitam a aprendizagem colaborativa.

Apresentam-se neste documento, de seguida, algumas propostas.

GALERIA DE PROBLEMAS

O exemplo aqui apresentado é inspirado na metodologia *Passeio na Galeria*. Esta metodologia ativa, do inglês, "gallery walk", permite aos estudantes percorrer diversas "estações" montadas num espaço físico, por exemplo na sala de aula, ou num ambiente digital. Este conceito é inspirado no mundo artístico, onde os visitantes percorrem uma galeria, parando para observar e refletir sobre as obras expostas. Cada estação apresenta geralmente uma tarefa ou um conjunto de informações relativas a um tema específico do curso.

O *Passeio na Galeria* integra diferentes etapas, que podem ocorrer em diferentes espaços, recorrendo a ambientes digitais ou não. Os objetivos de um *Passeio na Galeria* incluem estimular o pensamento crítico, ao expor os alunos a diferentes perspetivas e tipos de conteúdo em cada estação, incentivando-os a refletir criticamente sobre o material apresentado. Promove também a colaboração, pois os alunos frequentemente discutem suas ideias e impressões com outros colegas durante a atividade, fomentando a troca de ideias. Além disso, difere dos formatos mais tradicionais de aprendizagem ao exigir que os alunos se movimentem (fisicamente ou digitalmente), interajam com o conteúdo de diversas formas e participem ativamente no processo de aprendizagem. Adicionalmente, esta metodologia permite fornecer *feedback* imediato ao permitir que os alunos votem ou comentem sobre as apresentações, o que pode proporcionar uma avaliação entre pares, ainda pouco usual, ao mesmo tempo que permite ao professor acompanhar todo o processo e ter uma perspetiva global da compreensão dos alunos.

Erin Harton, professora do 7º ano, aplica a metodologia do *Passeio na Galeria* numa aula de artes linguísticas. Os alunos trabalham juntos em pequenos grupos para partilhar ideias e responder a perguntas, documentos, imagens, situações de resolução de problemas ou textos significativos.



Teacher Toolkit: Gallery Walk



Galeria de Problemas: relato de uma experiência

OBSERVA E QUESTIONA

O "Stand and Talk", implementado na sua versão original por Sara Van der Werf, professora norte-americana de matemática, é uma estratégia pedagógica que visa promover a discussão e a colaboração entre estudantes. Apesar de o termo poder não ser amplamente reconhecido em todos os contextos educativos, insere-se na categoria de atividades de aprendizagem digital e interativa, sendo uma variante da metodologia "Think, Pair, Share" (Pensar - Formar Par - Partilhar).

Na versão preconizada por Sara Van der Werf, o "Stand and Talk", implica que os alunos se levantem e interajam entre si num ambiente mais informal e dinâmico. Em ambientes físicos, esta atividade envolve formar pares ou pequenos grupos para debater um tema específico, enquanto em contextos digitais, pode ser simulado através de salas de videoconferência, incentivando uma participação ativa.

Esta metodologia é especialmente concebida para fomentar a comunicação oral, encorajando os estudantes a exporem as suas ideias abertamente, o que contribui para o desenvolvimento de competências comunicacionais. Adicionalmente, facilita a troca de perspetivas, promovendo uma compreensão mais aprofundada do conteúdo abordado e desenvolvendo competências de pensamento e análise crítica.

O "Stand and Talk" também se caracteriza pelo seu papel em promover um envolvimento ativo dos estudantes, potenciando a motivação e o envolvimento no processo educativo. A flexibilidade desta estratégia permite a sua aplicação numa diversidade de disciplinas e temas, adaptando-se facilmente aos objetivos pedagógicos específicos de cada educador.

Sara Van der Werf apresenta algumas variantes desta metodologia. No relato anexo a este documento seguiu-se a metodologia "What You Notice? What You Wonder?", numa tradução livre para português como *Observa e Questiona*. Com este tipo de atividade, pretende-se mais uma vez estimular a curiosidade, a observação crítica, o pensamento reflexivo nos alunos e acima de tudo a capacidade de formular boas questões-



Stand and Talks, uma ideia de Sara Van der Werf

Tal como no exemplo anterior ocorre em mais do que uma fase: Observa, Questiona, Discussão Coletiva, seguida de Proposta de trabalho de grupo na continuação do aprofundamento das questões debatidas em grande grupo



1. O que observa?

- Nesta etapa, os alunos são incentivados a observar atentamente um determinado objeto, imagem, vídeo, texto ou qualquer outro estímulo apresentado pelo professor.
- O objetivo é despertar a atenção dos alunos e ajudá-los a identificar os elementos-chave do que observam.

2. O que questiona?

- Após a fase de observação, os alunos são desafiados a formular perguntas sobre o que observaram.
- As perguntas podem ser abertas, exploratórias e sem respostas definitivas, estimulando o senso crítico e a investigação.
- O objetivo é levar os alunos a pensarem sobre o que viram,

formularem hipóteses e procurarem explicações para as suas observações.

Fonte: DALL.E 4



Observa e Questiona: relato de uma experiência

CAFÉ DO MUNDO

O *Café do Mundo*, (em inglês "World Café") é uma abordagem metodológica ativa e colaborativa, desenvolvida para facilitar diálogos significativos e a construção coletiva de conhecimento em diversos contextos, incluindo na educação, no mundo empresarial ou na comunidade. Esta metodologia, criada por Juanita Brown e David Isaacs em 1995 na Califórnia, EUA, caracteriza-se pela criação de um ambiente acolhedor, que replica a configuração de um ambiente descontraído, como o de um café, para promover a interação entre os participantes.

O processo do *Café do Mundo* envolve várias rondas de conversação em grupos pequenos, onde os participantes são incentivados a explorar questões predefinidas, partilhando e conectando ideias a partir das suas perspetivas pessoais. Cada ronda tem uma duração limitada, ao fim da qual os participantes trocam de mesa, ou posto, exceto um moderador, que se mantém no mesmo posto com o objetivo de sintetizar as discussões anteriores. Este formato visa diversificar as interações, mas também enriquecer o diálogo com novas perceções.

Um aspeto central do *Café do Mundo* procura a criação de um ambiente que encoraja o diálogo aberto e respeitoso. Os princípios fundamentais incluem a participação ativa de todos, a manutenção do foco nas questões centrais, e a recolha das conclusões no final do processo, que ocorre numa sessão plenária para a partilha coletiva das perspetivas

adquiridas.

Os benefícios desta metodologia são variados:

- promove a inclusão e a diversidade de opiniões e pensamentos;
- desenvolve o pensamento crítico e a capacidade de comunicação;
- encoraja a co-criação de soluções inovadoras para problemas complexos;
- estimula o fortalecimento de redes sociais e de sentimentos de comunidade e pertença.

Adicionalmente, o ambiente descontraído e amigável do *Café do Mundo* contribui para um maior envolvimento emocional e motivacional dos participantes.



Café do Mundo: relato de uma experiência

Embora o relato aqui apresentado tenha ocorrido presencialmente, numa das salas da escola, é possível adaptar o *Café do Mundo* a outros espaços, como por exemplo, numa sessão síncrona *online*, em que as mesas são substituídas por salas separadas, e onde os participantes vão deixando as suas anotações e discussões em documentos partilhados que podem ter formatos diversos conforme o tema de cada sala: um ficheiro de texto para a construção colaborativa de uma história; um ficheiro de edição de imagem para a construção de esquemas que ilustrem o tema em discussão; ficheiros que possibilitem a construção de gráficos e tabelas para análises estatísticas, entre outros.

JIGSAW

A metodologia *Jigsaw*, tem vindo a ser implementada em contextos educativos como forma de melhorar a interação entre os estudantes e promover um ambiente inclusivo.

Funcionamento da metodologia *Jigsaw*:

- Numa primeira fase são definidos os tópicos, questões, a abordar;
- Formação de Grupos Base - os alunos são agrupados num número de elementos igual ao número de tópicos definidos;
- Especialização e Formação de Grupos de Especialistas - dentro de cada grupo base, cada tópico pré-definido é atribuído a cada aluno, no qual se tornará "especialista"; Posteriormente, os alunos reúnem-se em grupos de especialistas, onde discutem e aprofundam o conhecimento sobre esses tópicos, e preparam materiais para posteriormente trabalharem com os colegas nos seus grupos base;
- Ensino entre Pares - os especialistas regressam aos seus grupos base e assumem o papel de professores, partilhando o conhecimento adquirido com os colegas;
- Consolidação e sistematização coletiva - após o trabalho nos grupos base, segue-se uma discussão geral para sintetizar e consolidar o conhecimento adquirido, com a mediação do professor.

Deste modo, é possível reconhecer que esta abordagem promove a cooperação e a responsabilidade individual. Ao mesmo tempo, contribui para uma melhoria da compreensão dos conteúdos, ao colocar alunos a explicarem conceitos e processos a outros, o que requer uma compreensão clara e profunda, beneficiando tanto aquele que explica, como aquele que tem acesso à explicação.

Em conclusão, este método valoriza todas as vozes, criando um espaço onde todos são ouvidos e respeitados.



Jigsaw: relato de uma experiência

As tecnologias digitais, através de computadores portáteis, de calculadoras gráficas ou telemóveis, estão presentes, no

momento e na forma que melhor se adapte ao estilo de cada aluno ou grupo, de uma forma absolutamente natural.

Última alteração: Quinta, 25 Abril 2024, 20:19