

## XVI Encontro das TIC na Educação - A Tecnologia na Aprendizagem do Mundo Real

### TIC - Transformar e Intervir n(a) Comunidade

#### Intervenientes:

Helena Cristina Castanheira Romano

**Nível de Ensino:** 1º ciclo

**Disciplina/área:** TIC

O meu nome é Helena Romano e sou professora do primeiro ciclo do Ensino Básico.

Tenho vindo a utilizar o Scratch em diversos contextos na minha carreira profissional. A primeira experiência que quero partilhar desenvolveu-se com alunos do 1º ciclo do Ensino Básico, de uma turma de que era titular. O projeto desenvolveu-se ao longo de 3 anos letivos (entre os anos letivos 2010/2011 e 2012/2013), integrado de forma transversal em diversas áreas do currículo.

A intervenção justificou-se pelo facto de ser uma turma com competências já trabalhadas na área das TIC e de querer alargar os interesses, competências e trabalho efetuado. A ferramenta apresentava imensas potencialidades de trabalho.

Os projetos foram um sucesso. No 1º ciclo, os alunos trabalharam competências na área da matemática para além do currículo do 4º ano e desenvolveram competências de responsabilidade e autonomia, traduzindo-se em apresentações públicas de trabalhos e apoio em formações de docentes.

<http://projectos.es.e.ips.pt/cttic/wpcontent/uploads/2012/10/MatScratchCompletoHRomanoPPinto.pdf>

Nesta fase, o trabalho desenvolveu-se sem grandes constrangimentos pois esta turma foi contemplada pelos computadores Magalhães que muito facilitou este trabalho. A envolvimento dos pais promoveu o sucesso dos resultados alcançados e foi também possível replicar os conhecimentos para todos os alunos da escola.

A partir do ano letivo 2014/2015 passei a desempenhar funções na Comissão de Proteção de Crianças e Jovens como professora tutora. As minhas funções prendem-se, essencialmente, com o trabalho de prevenção de comportamentos e do absentismo escolar. Nesse contexto, também em contexto de sala de aula, integrado na disciplina de TIC e outras cujos professores se envolveram na atividade, em diversos anos de escolaridade, propus a utilização desta ferramenta como uma possibilidade de capacitar os jovens e de os motivar, implicando-os e responsabilizando-os por um projecto comum: a Criação de um Clube Scratch na escola ou a dinamização de workshops no âmbito da Segurança na Internet. A necessidade partiu, nalguns casos, do próprio conselho de turma preocupado em motivar os alunos, motivando-os para a frequência escolar e a responsabilização. Algumas turmas de Vocacional ou Profissional, com alunos sinalizados na Comissão de Proteção de Crianças e Jovens de Setúbal, foram intervencionadas no sentido de alterar comportamentos e de trabalhar em parceria com a escola e com algumas famílias, apoiando na construção de um projecto de vida.

Nas escolas básicas de 2º e 3º ciclo/Secundário, os Clubes foram uma realidade, assim como a dinamização de workshops a pais, professores, auxiliares de acção educativa e alunos.

## XVI Encontro das TIC na Educação - A Tecnologia na Aprendizagem do Mundo Real

Numa primeira fase, os jovens frequentaram sessões de formação para serem monitores e conseguirem organizar e promover a dinamização do clube na escola, com o apoio e acompanhamento do Centro de Competência TIC da Escola Superior de Educação de Setúbal.

Foi possível alterar comportamentos e contribuir para a melhoria dos resultados escolares.

As dificuldades sentidas prenderam-se, essencialmente, com a envolvimento de todos os docentes dos diversos conselhos de turma e algumas dificuldades a nível de logística (material informático e tempo para desenvolver as sessões).

As sessões iniciaram em Novembro de 2015, tendo culminado com a inauguração e abertura do Clube, com a presença dos pais e para todos os alunos da escola.

Os recursos necessários foram a disponibilização de uma sala TIC, os formadores do CCTIC, a professora tutora da CPCJ e o(s) docente(s) das disciplinas envolvidas.

A avaliação foi feita a partir da apresentação de trabalhos, o grau de autonomia adquirido e uma avaliação formal a partir do preenchimento de uma ficha relativa às expectativas esperadas e resultados atingidos, não só pelos alunos como pelos docentes envolvidos.

Tal como já foi referido, foi possível alterar comportamentos, trabalhar o sentido de responsabilidade e o sentido colaborativo, assim como a aquisição de competências no trabalho com a ferramenta SCRATCH.

<http://sicnoticias.sapo.pt/programas/futurohoje/2016-06-21-Computador-usado-para-motivar-alunos>