

I Encontro Nacional de Educação Básica

Políticas, Desafios
e Práticas Transformadoras

RESUMOS DE WORKSHOPS

19 e 20 de outubro de 2023

Escola Superior de Educação do Porto



P. PORTO

ESCOLA
SUPERIOR
DE EDUCAÇÃO

CENTRO DE INVESTIGAÇÃO & INOVAÇÃO
CENTRE FOR RESEARCH & INNOVATION



EM EDUCAÇÃO
IN EDUCATION



Workshops

(ID 13) AE.MAPS - MAPEAR PROGRESSÕES NAS AE COM RECURSO A UMA FERRAMENTA MULTIMÉDIA

Bianor Valente; Maria João Silva; Pedro Sarreira; Pedro Almeida

A situação curricular atual em Portugal apresenta, pelo menos do ponto de vista das políticas, uma unidade que há muito se desejava. Para além de um ideário, expresso no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO) e orientador de todo o currículo, o edifício curricular contempla Aprendizagens Essenciais (AE), assim como a assunção da autonomia das escolas estendida ao plano curricular e sua flexibilização. Acresce a recente revogação de outros documentos curriculares que, redigidos em épocas diferentes, se mantiveram em vigor condicionando a necessária coerência interna do currículo.

No entanto, a estrutura das AE e a forma como as mesmas são organizadas e disponibilizadas, um documento por disciplina e por ano, num formato completamente estático, não parece contribuir para a visualização de progressões de aprendizagem (articulação curricular vertical), nem para o estabelecimento de articulações entre áreas (articulação curricular horizontal). Sem esta visualização, e o mapeamento que lhe está subjacente, a apropriação e operacionalização das AE fica necessariamente comprometida.

Neste sentido, este workshop tem como objetivo principal apoiar os professores de 1.º e 2.º CEB no processo de articulação curricular horizontal e vertical, através da exploração e testagem de um protótipo de uma ferramenta multimédia que integra uma base de dados, e uma interface desenvolvida com participação de utilizadores, para consulta interativa das AE. Trata-se de uma forma inovadora de capacitar os professores no processo de seleção, adaptação, integração e implementação do currículo, um dos resultados do projeto - Aprendizagens essenciais: mapear para promover a integração curricular (IPL/2022/AE.Maps_ESELx).



(ID 17) PROGRAMA E-BUG E LITERACIA EM SAÚDE: PROMOÇÃO DE BOAS PRÁTICAS PARA A PREVENÇÃO E CONTROLO DE INFEÇÕES

Joana Torres; Rui Lima; Isabel Lopes; Ana Silva; Dulce Pascoalinho

Atualmente, a resistência aos antimicrobianos constitui uma problemática crescente a nível nacional e global. Desta forma, a literacia em prevenção e controlo de infeções, antibióticos e vacinação revela-se crucial desde uma idade precoce para que as gerações futuras possam desenvolver comportamentos saudáveis, atuar de forma mais consciente, informada e responsável. É neste sentido que surge o programa e-Bug que, através de uma plataforma educativa, apresenta recursos pedagógicos destinados a crianças e jovens dos 5 aos 18 anos, que versam sobre temas como os microrganismos, a higiene (das mãos, respiratória, oral e alimentar), as infeções sexualmente transmissíveis, a vacinação, o uso de antibióticos e a resistência antimicrobiana.

O Programa Pedagógico e-Bug é liderado a nível global pela UK Health Security Agency (UKHSA) e em Portugal pelo Programa Prioritário de Controlo de Infeção e Resistências aos Antimicrobianos (PPCIRA) da Direção-Geral da Saúde, em parceria com a Direção-Geral da Educação e o Infarmed.

Estes recursos estão disponíveis em várias línguas, dependendo dos países pertencentes ao consórcio, nomeadamente em português. Em Portugal, finda a fase piloto do projeto, pretende-se disseminar a implementação do programa, desde o pré-escolar até ao ensino secundário, num trabalho colaborativo entre profissionais da saúde e da educação. Sendo assim, propomos para este encontro um workshop no qual se pretende divulgar o programa e-BUG, refletir sobre a pertinência do mesmo, demonstrar a utilidade da plataforma, assim como fornecer exemplos da aplicação do programa em 10 Agrupamentos de Escolas piloto, utilizando uma metodologia transdisciplinar (articulação com as diferentes disciplinas e respetivas aprendizagens essenciais e programas como, por exemplo, a educação para a saúde) e a estratégia de escola de educação para a cidadania.



(ID 37) A 'DANÇA DE PERNAS PARA O AR': AS APRENDIZAGENS ESSENCIAIS COM OS 'PÉS DA DANÇA' NUMA ABORDAGEM INTERDISCIPLINAR?

Cristina Rebelo Leandro

A Dança é uma componente essencial na área da Educação Artística na Educação Básica, pois os alunos desenvolvem a dimensão expressiva-comunicativa-criativa ao explorarem diferentes formas de comunicar com o corpo e movimento, tornando-se, por isso, uma área fundamental no desenvolvimento global e integrado da criança.

Este Workshop de Dança Criativa pretende que os participantes experienciem e analisem exercícios de 'Dança de pernas para o ar', compreendendo o conceito de Corpo Expressivo-enquanto veículo de mensagens, sentimentos e emoções que é apresentado nas Aprendizagens Essenciais de Dança do atual referencial, no 1.ºCEB. Por outro lado, mas agora com os 'pés da Dança' os participantes vivenciarão exercícios de dança numa abordagem interdisciplinar, desenvolvidos no estudo de doutoramento, descobrindo, assim, este lado potenciador da dança na aprendizagem com os conteúdos das áreas disciplinares.

Este Workshop tem como objetivos:

- 1) Experienciar os exercícios de dança, desenvolvidos com os elementos de movimento- Corpo, Espaço, Tempo, Dinâmica/qualidade de movimento e Relações da Dança a partir dos domínios de Interpretar/Criar/Apreciar.
- 2) Analisar o lado potenciador da Dança Criativa na aprendizagem, nesta abordagem interdisciplinar que articula os conteúdos de Dança (elementos de movimento) com os das áreas disciplinares: Português, Matemática e Estudo do Meio.

(ID 55) LETRAS, PALAVRAS, FRASES, TEXTO E AÇÃO – V I A G E M

Margarida Adónis Torres

Nesta oficina iremos passar das palavras à ação. Partindo das letras (que formam palavras, que formam frases...que nos permitem viajar) passaremos por vários espaços (físicos e imaginários) para descobrir a pluralidade de percursos que nascem da integração da língua portuguesa com a expressão dramática (deixando a porta aberta para outras áreas que nos queiram acompanhar).



(ID 62) ESCAPE ROOM: UMA ESTRATÉGIA DE GAMIFICAÇÃO PARA A MATEMÁTICA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Sara Cruz; Alexandre Torres

Os professores devem enriquecer as suas aulas com uma variedade de metodologias e estratégias de aprendizagem adaptadas aos contextos e necessidades dos alunos (Moura & Santos, 2019). A gamificação tem suscitado interesse como uma abordagem inovadora que promove a aprendizagem significativa e a motivação dos alunos. Nesse sentido, o Escape Room apresenta-se como uma estratégia que combina elementos de jogos e desafios com a resolução de problemas matemáticos. O Escape Room é uma atividade na qual os alunos são desafiados a resolver uma série de quebra-cabeças e enigmas dentro de um tempo determinado, a fim de alcançar um objetivo específico, como por exemplo escapar de uma sala temática. Através dessa dinâmica, os estudantes são incentivados a trabalhar em equipa, a melhorar as suas habilidades de resolução de problemas e a aplicar conceitos matemáticos de forma prática e divertida. Ao utilizar o Escape Room como estratégia de gamificação para o ensino da matemática na Educação Básica, os professores podem promover um ambiente de aprendizagem estimulante, onde os alunos são motivados a explorar, experimentar e colaborar. Além disso, esta abordagem permite que os alunos percebam a relevância da matemática em situações do mundo real, desenvolvendo um pensamento crítico e criativo.

Neste workshop começamos por introduzir o conceito de gamificação e de Escape Room como estratégia para a gamificação. De seguida, através de exemplos concretos, apresenta-se as características de um Escape Room e reflete-se sobre o potencial pedagógico do Escape Room para o ensino da Matemática. Seguidamente propomos aos participantes a realização de Scape Room Matemático para vivenciarem a experiência de realizar um Escape Room, explicam-se as regras e condições de realização do mesmo. Após o trabalho prático desenvolvido pelos participantes pretende-se promover um momento de reflexão coletivo e de partilha sobre o Escape Room desenvolvido.

(ID 90) A MESMA VIAGEM, OUTRO CAIS: CRIATIVIDADE, ARTE, IMAGINAÇÃO E SUSTENTABILIDADE

Delmina Pires

A partir de um barco de papel e da técnica de bordado, os participantes são convidados a explorar o conceito de “cais”.

Os objetivos deste workshop são:

- A utilização da técnica de bordado em papel;
- O recurso às narrativas pessoais dos participantes como suporte ao processo criativo;
- A criação de produtos visuais significativos.