

PADDE: Uma visão de escola

Paula Rondão de Almeida

Diretora do Agrupamento de Escolas N.º 1 de Elvas



O Agrupamento de Escolas nº1 de Elvas criou, após reflexão e análise das ações de diagnóstico implementadas e dos normativos legais que o regulamentam, o seu Plano de Ação de Desenvolvimento Digital da Escola.

Como pressuposto, a ambição de ter e ser uma escola integradora e integrada, na qual a comunidade educativa e a envolvente seja uma. Uma escola que altere o paradigma, que consiga pensar e fazer diferente, que reflita e crie. A capacidade de inovar, de resolver problemas e implementar soluções, carece de uma escola que fomente a criatividade, o pensamento crítico, a inteligência emocional, a autorregulação, a resiliência e a perseverança, competências e valores essenciais para viver num mundo globalizado e interligado, que se renova a cada momento. As tecnologias digitais permitem uma interação sem precedentes, mas são um meio para um fim. É nas suas potencialidades que nos devemos focar, sendo estas o instrumento facilitador de uma prática partilhada e efetiva, a qual ultrapassa a replicação de estratégias e metodologias. Temos como denominador a inovação pedagógica, alicerçada no trabalho em rede e na avaliação formativa e com feedback. Vemos os alunos como o vetor do processo, e o seu crescimento individual e social como a missão da escola, a mesma que é capaz de mobilizar todos os seus elementos. O que

nos distingue enquanto comunidade educativa? Nós próprios. A nossa capacidade de ver cada um individualmente, de acreditar que a relação pedagógica é empática, plena de emoções e simbolismos, que a escola, nas suas idiossincrasias, é um mundo de descoberta individual e coletiva, de aprendizagem e de saberes construídos.

Identificámos os pontos fortes e fracos, na expectativa de incrementar uns e minimizar outros e construímos o PADDE em torno de dimensões: tecnológica e digital, pedagógica e organizacional. Na primeira, o foco incide na melhoria da qualidade da rede de internet e na criação de espaços interativos de trabalho. Na componente organizacional, a ação recai na capacitação digital da comunidade educativa, na implementação e na integração de estratégias de trabalho colaborativo e de formas inovadoras de ensinar e aprender, utilizando a tecnologia como um agente de viabilização e concretização. Na dimensão pedagógica, aporta-se o contributo para a criação de ambientes de aprendizagem ativa, para o incremento da literacia digital dos alunos, para a utilização dos recursos educativos digitais como facilitadores de uma aprendizagem efetiva e autónoma e para a aplicação holística da avaliação formativa, nas suas múltiplas vertentes.

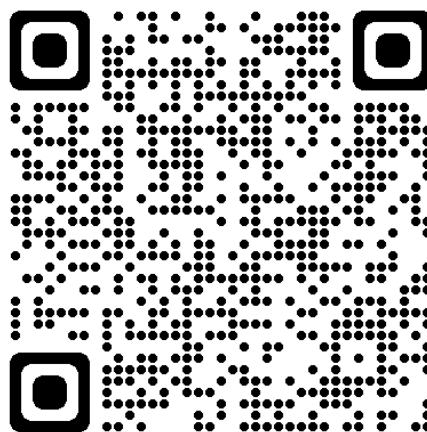
Foi criada a sala “Colab”, uma sala multimédia com múltiplos equipamentos e que é utilizada como um espaço interativo de trabalho e de partilha, entre professores e entre estes e os alunos. Estando a escola a ser dotada de novos equipamentos e dispositivos, considerou-se que este espaço é promotor de práticas inclusivas e de intervenção efetiva dos alunos.

No âmbito de atuação pedagógica, fomenta-se o recurso aos RED e a partilha de boas práticas, assim como uma avaliação formativa e sistemática de e para a aprendizagem, dotando os alunos de competências de mobilização crítica e as famílias de ferramentas necessárias ao acesso e compreensão do progresso e da avaliação. Esta intervenção tem o seu foco no uso da plataforma LMS (Learning Management System) do Agrupamento, o Microsoft Teams. Tendo sempre como objetivo primeiro as aprendizagens consistentes e a consolidação das competências exigidas pelo mundo atual, investe-se na interdisciplinaridade e na transdisciplinaridade, através dos Domínios de Articulação Curricular, considerando o previsto no Perfil dos Alunos. Esta intervenção em espiral inicia-se no primeiro ciclo, no qual os alunos usufruem da oferta complementar de Introdução à Programação. A criação de um banco de recursos digitais, criados colaborativamente, e alojado no sítio do Agrupamento, é uma estratégia de promoção do trabalho autónomo, ainda que consubstanciado pelo apoio dos professores. A equipa de apoio RED tem como função apoiar e orientar a operacionalização do supramencionado.

Em contexto de sala de aula, verifica-se o uso reiterado da tecnologia e dos recursos

digitais, integrados em atividades que mobilizam conhecimentos prévios e que potenciam a participação ativa dos alunos, numa perspetiva de aula invertida, na qual os alunos são não só recetores, mas também, e principalmente, interventivos e dinâmicos. O *gaminge* a gamificação adquirem, cada vez mais, um papel relevante no aprender a aprender. O envolvimento dos alunos é notório e o feedback imediato uma inquestionável mais-valia. Múltiplas ferramentas e apps têm sido utilizadas, numa descoberta incessante das potencialidades, similaridades e diferenças de cada uma.

Acreditamos que a implementação do PADDE se pauta pelo sucesso e pelo crescente envolvimento de toda a comunidade educativa, ciente do caminho que quer trilhar, para ser uma escola capacitada para enfrentar as exigências e desafios de um mundo cada vez mais rápido, mas sem perder a sua identidade.



QRCode – Prezi de apresentação do PADDE
<https://prezi.com/view/zCeQ34VO4OKbYs8qGuXE/>



Scratch



|



GAMING: KAHOOT, WORDWALL, WORDART, EDUCAPLAY, BAMBOOZLE...

