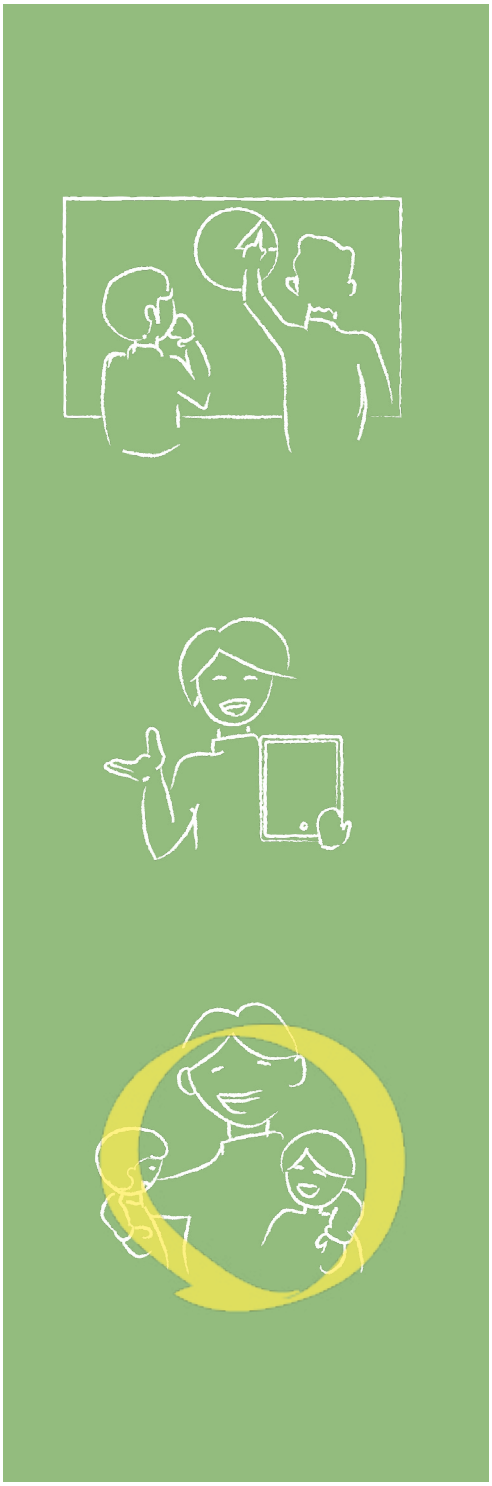
Cofinanciado pela União Europeia

2020-1-ES01-KA226-SCH-095780

PIECIT

Our inclusive schools





Práticas inclusivas de ensino criativo e inovador com TIC/TICT em escolas com desafios especiais.

Manual para incluir as Famílias

Índice

1. Porque é que este manual foi desenvolvido?
2. Como é que o manual foi desenvolvido?
3. Onde é que o manual pode ser utilizado?
4. Para quem se destina este manual?
5. O que inclui o manual?
6. Exemplo
7. Referências bibliográficas



1. Porque é que este manual foi desenvolvido?

O contexto no qual surge este guia é marcado por uma influência das tecnologias de informação, nomeadamente durante a fase pandémica do COVID-19, que desafiou as escolas e as famílias, abrindo espaço para inovar as práticas educativas. As escolas, os alunos/as e as famílias tiveram de se adaptar a essa nova realidade através do ensino à distância o que colocou desafios para todos/as.

Este guia pretende incentivar o envolvimento das famílias e de toda a comunidade educativa nas práticas de ensino criativas e inclusivas com recurso às Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). Na perspetiva humanista de Craft (2014) e Chappell (2008), as práticas criativas significam uma "possibilidade de...", no sentido em que reforçam a autodeterminação das crianças e abrem espaço para práticas imaginativas e criativas que podem ser desenvolvidas com a colaboração ativa das famílias. Trata-se, pois, de práticas baseadas numa visão democrática na qual se reconhece o potencial dos alunos/as e das famílias.

A família e a escola têm um papel essencial na vida de qualquer criança e jovem, não só na sua instrução, como no desenvolvimento pessoal e social. Essa importância é visível nos variados estudos (Sarmento e Marques, 2006; Mata, 2009; Peixoto e Carvalho, 2009; Sousa e Sarmento, 2010; entre outros) que abordam a relação família-escola, nos quais a família é encarada como um ator fundamental no desenvolvimento e sucesso escolar dos alunos/as.

A existência de uma correlação positiva entre a qualidade do envolvimento das famílias e o sucesso e envolvimento da criança e jovem na escola é consensual entre os diferentes especialistas que, independentemente da forma como a encaram, concordam que quanto mais estreita, maior o sucesso educativo das crianças e jovens.

Quando pensamos na educação inclusiva as **TICs surgem como um meio facilitador do processo de ensino-aprendizagem.** As TICs são um recurso pedagógico fundamental através do qual os/as alunos/as passam a disponibilizar de material e informações que podem utilizar em seu tempo e ritmo e a aceder a uma diversidade de conteúdos curriculares. Desse modo, as TICs possibilitam a criação de um ensino mais personalizado, centrado no aluno, valorizando as diferenças e diminuindo as discriminações, através do ajuste do processo de ensino às necessidades e ritmos de cada aluno/a. Assim, é fundamental apoiar **as famílias para que elas sejam um**

ator participativo na utilização, em conjunto com seus educandos, das TICs no acesso em casa às aulas dadas pelo professor, na participação nas atividades escolares, na comunicação rápida e cómoda com o professor e na participação em diversos eventos.

Ao longo dos tempos o desafio é desenvolver estratégias que permitam uma relação de cooperação e partilha de qualidade entre a família e a escola, de modo a se tornarem parceiros no papel educativo das crianças e jovens. Temos, pois, que trabalhar no sentido das famílias conhecerem e exercerem os seus direitos e deveres na escola e se tornarem atores ativos e envolvidos no processo educativo dos seus educandos, criando uma "cultura de cidadania e um aprofundamento democrático, quer a nível representativo, quer participativo" (Sousa e Sarmento, 2010, p.149).

O documento visa, pois, **reforçar práticas educativas criativas e inclusivas, promover o empoderamento das famílias** a partir de suas experiências e contribuir para o desenvolvimento de práticas e habilidades que ajudem a descobrir e reconhecer soluções criativas e inovadoras digitais. A pertinência de uma maior literacia digital junto dos pais para exercer uma mediação legitima-se com a entrada cada vez mais prematura das crianças e jovens no mundo digital.

Com este guia pretende-se contribuir para o desenvolvimento do objetivo 4 - "educação de qualidade" dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (Unesco, 2015).



2. Como é que o manual foi desenvolvido?

Este manual foi elaborado a partir do trabalho de um grupo de professores do Real Colégio de Portugal e professores da Universidade Lusófona de Lisboa, no âmbito do projeto 'Práticas inclusivas de ensino criativo e inovador com TIC/TAC em escolas de dificuldade especial' (PIECIT) (020-1-ES01-KA226-SCH-095780). O presente manual está na plataforma digital PIECIT (our inclusive schools.eu).



3. Onde é que o manual pode ser utilizado?

Este documento pode servir como referência em diferentes contextos educativos formais e não formais, desde o contexto familiar, entidades de apoio à educação e instituições de apoio à família. É especialmente dirigido **aos professores na sua relação com as famílias** com crianças e jovens em idade escolar.

4. Para quem se destina este manual?

Foi desenvolvido com o propósito de salientar o papel das famílias na educação dos seus educandos, promovendo o desenvolvimento de práticas criativas e inclusivas com meios digitais.

5. O que inclui o manual?

O guia oferece orientações à direção pedagógica e equipa educativa para **estimular a participação das famílias no desenvolvimento de escolas mais inclusivas e criativas,** em relação ao uso dos media digitais na prática educacional. Mais especificamente, são propostos passos que não precisam seguir um caminho linear. É um processo flexível e dinâmico em relação ao contexto e às características ou necessidades de cada escola.

A

a. **Identificar práticas criativas inclusivas com meios digitais** que facilitem a participação de todos os alunos e da comunidade educativa, para o que será necessário ouvir, ser recetivo, observar quais são as práticas da escola com meios digitais que promovam a inclusão e a criatividade (por exemplo, projeto educativo, projetos de sala de aula, atividades diárias, situações de aprendizagem, situações imprevistas...).



B

b **Refletir acerca de qual o papel das famílias para o desenvolvimento destas práticas educativas.** Redigir uma lista sobre as possíveis tarefas que as famílias podem concretizar junto da restante comunidade educativa. Para isso é fundamental reconhecer as suas práticas culturais, suas origens, fontes de conhecimento, potencialidades, necessidades e suas possibilidades de atuação.

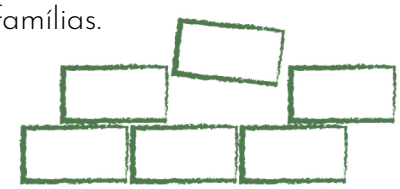


c. **Transmitir um conjunto de propostas de participação das famílias,** através de todos os meios de comunicação que a escola dispõe (circulares, correio eletrónico, presencialmente, blog, etc.).



d. **Compartilhar, trocar e desenvolver processos de reflexão, análise e discussão entre a equipa pedagógica e as famílias,** gerando situações que promovam a participação, troca de conhecimento entre os envolvidos.

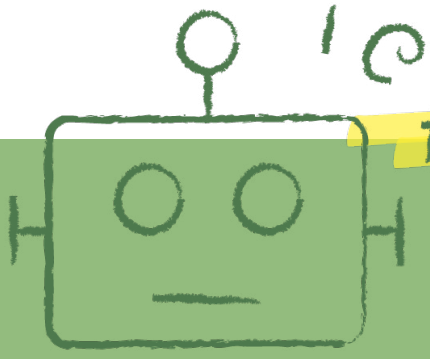
Desta forma, podemos estimular este tipo de práticas criativas, assim como criar e ampliar o reportório das mesmas. Nesta fase é importante chegar a acordos entre as diferentes partes, tendo em conta as características da escola, dos alunos/as e das famílias.



e. **Projetar, compartilhar e transferir os processos de reflexão teórica e de criação de práticas inclusivas e criativas com TICs.** Trata-se de ampliar o desenvolvimento de vínculos com o maior número de famílias possível. Podendo incluí-los em novos projetos educativos, seminários e jornadas.



Abaixo estão incluídos, a título de exemplo, a prática relacionada com a Robótica na sala de aula, El Turó de Gardeny e Animales marinos em 3D.



Exemplo 1. A Robótica na sala de aula

A

a. A escola vai desenvolver uma atividade para promover projetos singulares de robótica, com base na aprendizagem colaborativa, que requer uma participação ativa das famílias através da criação de conhecimentos por todos/as os/as participantes. A atividade consiste na elaboração pelos alunos/as de um cenário com um tema escolhido pelos/as mesmos/as. O material para a construção do cenário é recolhido pelos alunos/as conjuntamente com as suas famílias. É neste cenário que os/as alunos/as irão trabalhar com uma abelhinha robótica programável, que dispõe de 7 botões com setas e ordens programáveis na carapaça, que permitem a programação por sequências. Os/as alunos/as programam o robot a seguir uma determinada trajetória, respondendo a questão: "Tens de chegar ao local X, qual é o trajeto que a abelhinha tem de percorrer?".
Com esta atividade almeja-se a concretização o objetivo 4 do ODS (Unesco, 2015).



B

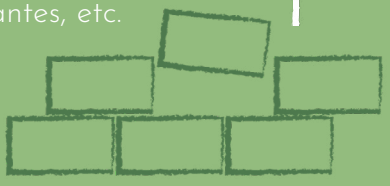
b. Os professores reuniram para refletir sobre o papel das famílias nesta atividade. Tendo em conta as características dos/as alunos/as e das famílias decidem que podem participar da seguinte forma: informar as famílias da atividade que se irá realizar pedindo-lhes que partilhem os seus conhecimentos sobre robótica; propor uma sessão informativa com professores, alunos/as e famílias sobre robótica; na sala de aula discutir o tema que recolhe maior consenso entre os alunos/as; na sala de aula debater e aprofundar o tema com os alunos/as; pedir as famílias para recolher informações e materiais (recortes de jornais, revistas, etc.) sobre o tema escolhido pelos alunos/as; e propor a colaboração das famílias na criação do cenário através dos materiais recolhidos.



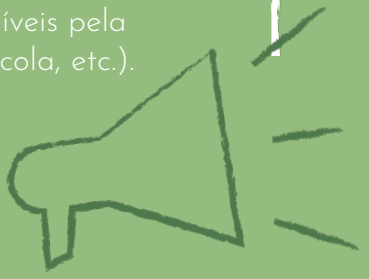
c. Neste caso a informação será transmitida através do blog da aula, correio eletrónico e uma nota em papel, que são os meios mais utilizados pelas famílias dos/as alunos/as em questão. Será estabelecido um período para as famílias apresentarem as suas propostas através do blog e a família será informada de uma data na qual será elaborada uma assembleia.



d. Será elaborada uma assembleia para discussão das propostas, apresentadas pelos professores e famílias, sobre como desenvolver a atividade robótica e como fomentar a participação ativa das famílias. Na assembleia será estabelecido o plano da atividade, com as ações, datas, recursos, participantes, etc. A assembleia será presencial com a possibilidade de participação das famílias via online.



e. Após finalizar a atividade a mesma será divulgada e difundida através do blog da turma e de outros meios disponíveis pela escola e família (Facebook, Instagram, jornal da escola, etc.).



Exemplo 2. El Turó de Gardeny



A

a. A escola vai desenvolver um projeto único sobre o meio ambiente que a circunda. O objetivo é criar um mapa multimédia de um espaço natural que envolve a escola onde serão identificadas as caraterísticas da fauna e da flora, onde o/a aluno/a terá de criar um código QR. Esse código QR será incluído num mapa digital com os vários pontos de interesse e, adicionalmente, serão implementadas várias placas espalhadas, com códigos QR, pelo contexto natural com a fauna e a flora identificadas. Cada código QR apresentará uma ficha informativa sobre as caraterísticas da fauna e da flora previamente identificadas pelos/as alunos/as e suas famílias.
Com esta atividade almeja-se a concretização dos objetivos 13 e 15 do ODS (Unesco, 2015).



B

b. Os professores reúnem para refletir sobre o papel das famílias nesta atividade. Tendo em conta as características dos/as alunos/as e das famílias decidem que a família pode participar da seguinte forma: informar as famílias da atividade que se irá realizar; propor que as famílias acompanhem os/as alunos/as e os/as professores/as numa saída ao contexto envolvente da escola e que tirem fotografias da fauna e flora que foram encontrando; pedir as famílias e alunos/as que recolham informação sobre o meio envolvente da escola, no que se refere à fauna e flora, nomeadamente com o apoio de pessoas mais velhas da comunidade, através de fotografias, de documentos existentes, etc.



c. Neste caso a informação será transmitida através do blog da aula, correio eletrónico, circulares para as famílias, nas saídas e entradas da escola, e por mensagem através do telemóvel (por exemplo no whatsapp). A família será informada de uma data para decidir as atividades que serão desenvolvidas. Será, igualmente, estabelecido um período para os/as alunos/as levarem para a escola os materiais e histórias recolhidos no meio envolvente.



d. Será elaborada uma assembleia para discussão das propostas apresentadas pelos professores e famílias, sobre como desenvolver a atividade de mapeamento da flora e fauna do meio envolvente da escola. Na assembleia será estabelecido o plano da atividade, com as ações, datas, recursos, participantes, etc.
A assembleia será presencial com a possibilidade de participação das famílias via online.



e. Após finalizar a atividade a mesma será divulgada e difundida através de uma exposição com fotografias, um panfleto com o mapa, com a apresentação do mapa digital e com as placas colocadas no contexto natural para informar a população em geral. Esta exposição será aberta à comunidade envolvendo os vizinhos, as autarquias/ juntas de freguesia, instituições, etc.



Exemplo 3. Animales marinos em 3D



A

a. A escola vai desenvolver um projeto utilizando ferramentas digitais na sala de aula, com o recurso ao tablet e à aplicação 3D Popup Card, que permitem visualizar animais em três dimensões e interagir com eles. O objetivo é descobrir as características e curiosidades sobre os animais marinhos aliadas ao uso das TICs.
Com esta atividade almeja-se a concretização dos objetivos 13 e 14 do ODS (Unesco, 2015).



B

b. Os professores reúnem para refletir sobre o papel das famílias nesta atividade. Tendo em conta as características dos/as alunos/as e das famílias decidem que podem participar da seguinte forma: informar as famílias da atividade que se irá realizar; propor às famílias que colaborem na investigação sobre os animais marinhos, em conjunto com os/as alunos/as; saber se existe algum membro da família, ou conhecido da mesma, especialista no tema ou que o seu trabalho se relacione com o mesmo; propor que os alunos/as que tenham algum animal marinho o possam levar para a sala de aula; propor às famílias que, em conjunto com os/as alunos/as, recolham fotografias de animais marinhos; propor uma sessão informativa sobre a aplicação multimédia que será utilizada na atividade; e propor uma excursão conjunta à praia, aquário, oceanário ou outro local relacionado com o tema.



c. Neste caso a informação será transmitida através do blog da aula, correio eletrónico, circulares para as famílias, nas saídas e entradas da escola, por mensagem através do telemóvel (por exemplo no whatsapp), no jornal da escola e nas plataformas educativas. A família será informada de uma data para decidir as atividades que serão desenvolvidas. Será, igualmente, estabelecido um período para os/as alunos/as levarem para a escola as fotografias e a informação recolhida sobre os animais marinhos e os familiares especialistas, ou que trabalhem no âmbito do tema, partilharem as suas experiências.



d. Será elaborada uma assembleia para discussão das propostas, apresentadas pelos professores e famílias, sobre como desenvolver a atividade de criação das imagens em 3D, visualização dos animais e interação com as imagens.
A assembleia será presencial com a possibilidade de participação das famílias via online.



e. Após finalizar a atividade a mesma será divulgada e difundida através de uma exposição com fotografias e meios digitais.
Em articulação com as autarquias serão elaboradas sessões abertas à comunidade para interagir com a plataforma criada, ter a possibilidade de ver os animais em 3D e interagir com os mesmos. Será também organizada uma excursão a centros naturais marinhos, aquários, oceanários, praias e outros lugares com relação ao mundo marinho. A partir deste projeto poderão surgir outros projetos/atividades relacionados com a proteção dos mares e oceanos, nomeadamente, a recolha de materiais como garrafas, vidro e outros resíduos, pelos/as alunos/as e famílias para que possam ser transformados em peças de arte relacionados com a temática marinha.





7. Referências bibliográficas

Chappell, Kerry (2008). 'Towards humanising creativity', UNESCO Observatory E Journal Special issue on Creativity, polic y and practice discourses: productive tensions in the new millennium, 1(3). http://www.abp.unimelb.edu.au/unesco/ejournal/vol one issue three.html

Craft, Anna (2014). Wise Humanising Creativity: a goal for inclusive education. Revista de Educación Inclusiva, 7(1), 3-15.

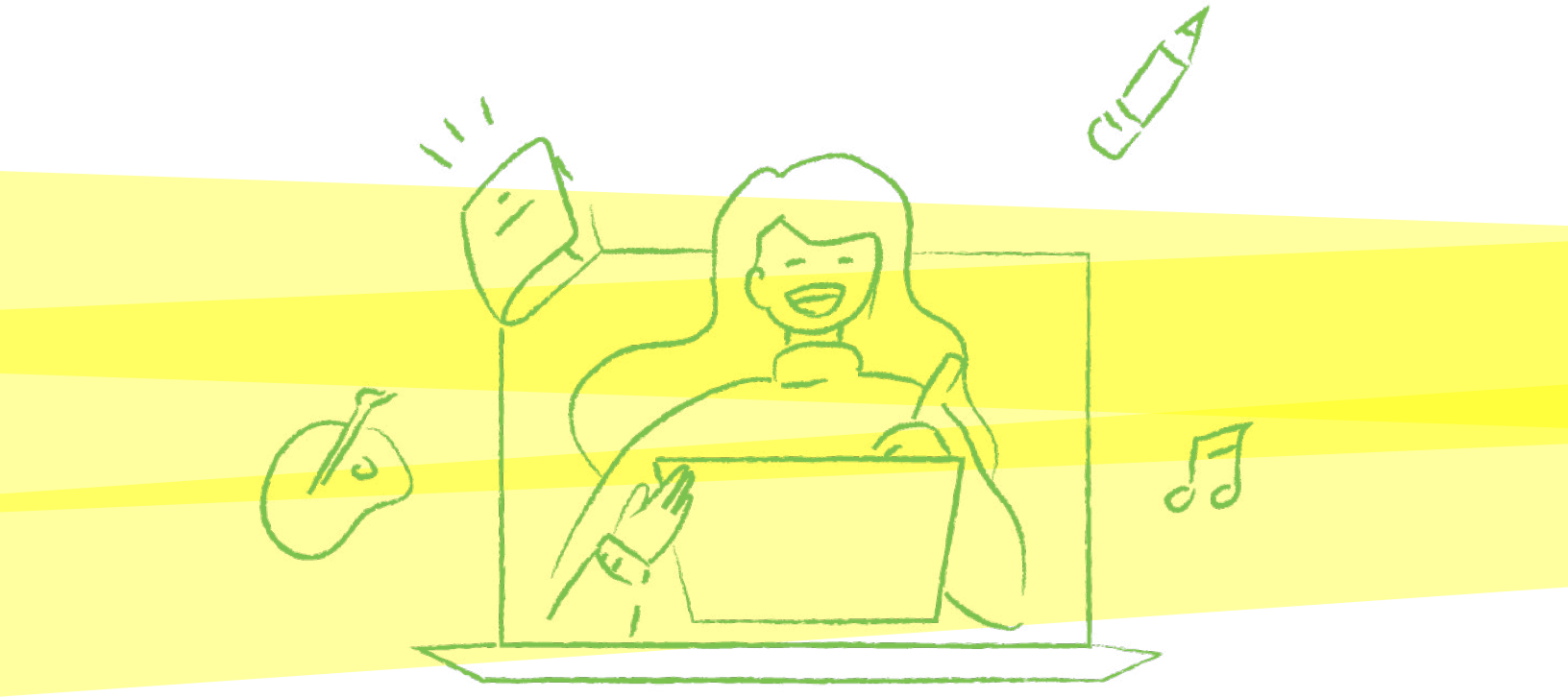
Mata, L. (2009). Literacia – O papel da família na sua apreensão. Análise Psicológica, 1, 65-77. https://core.ac.uk/download/pdf/129515767.pdf

Peixoto, F., & Carvalho, R. (2009). Parental attitudes toward academic achievement: Effects on motivation, self-concept and school achievement. In M. Wosnitza, S. Karabenick, A. Efklides, & P. Nenniger (Eds). Contemporary motivation research: From global to local perspectives (pp.279 – 297). Hogrefe & Huber.

Sarmento, T., & Marques, J. (2006). A participação das crianças nas práticas de relação das famílias com as escolas. Interacções, 2(2). https://doi.org/10.25755/int.291

Sousa, M. & Sarmento, T. (2010). Escola-família-comunidade: uma relação para o sucesso educativo. Gestão e Desenvolvimento, 17-18(2009-2010),141-156. http://hdl.handle.net/10400.14/9117

Unesco (2015). Declaración de Incheon. Educación 2030. http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002338/233813M.pdf



http://ourinclusiveschools.eu/

campus iberus
CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL DEL VALLE DEL EBRO

University of Cyprus

Real Colegio de Portugal

FERARIAE UNIVERSITAS · 13 91 · EX LABORE FRUCTUS

UNIVERSIDADE LUSÓFONA

cosme TECH
IC Cosmè Tura-Ferrara

CEIP SANTA ENGRACIA

Cofinanciado pela União Europeia

PIECIT
Our inclusive schools