



UNIVERSIDADE D
COIMBRA

Cátia Sofia Inácio Batista

DINAMIZAÇÃO DE ATIVIDADES NO AGRUPAMENTO DE
ESCOLAS DA BENEDITA COM RECURSO A DISPOSITIVOS
MÓVEIS

Relatório de Estágio para a obtenção do grau de Mestre em Ciência da Educação, orientado
pela Professora Doutora Ana Amélia Amorim Carvalho.

Setembro de 2019

“Quem ensina aprende ao ensinar. E quem aprende ensina ao aprender.”

Paulo Freire

Agradecimentos

À Professora Doutora Ana Amélia Carvalho, por todo o apoio, força, disponibilidade, incentivo, preocupação, e acima de tudo, por toda a compreensão e paciência. A sua prontidão e transmissão de saberes foram fundamentais para todo este percurso.

Às minhas orientadoras no Agrupamento, Dr^a Carla Rodrigues e posteriormente à Dr^a Liliana Sousa, Coordenadora do Centro Escolar da Benedita (Pré- Escolar e 1º Ciclo) por me ter “acolhido” a meio do percurso. Por toda a disponibilidade e dedicação.

Aos meus pais, por tornarem o meu sonho possível e por me incentivarem e darem forças para não desistir.

A todas as minhas amigas que, perto ou longe, estiveram sempre presentes e acreditaram em mim.

À minha família que sempre me apoiou e nunca duvidou de mim.

Ao Rafael, o meu namorado, por me acompanhar em todo este percurso e por me aturar em todos os momentos difíceis, e nunca me deixar ir abaixo e incentivar a continuar, obrigada.

Resumo

Este relatório apresenta as atividades realizadas no Agrupamento de Escolas da Benedita no âmbito do estágio curricular para a obtenção do grau Mestre em Ciências da Educação pela Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação da Universidade de Coimbra.

Iniciado em setembro de 2018, e findado em junho de 2019, o estágio curricular dividiu-se em três fases: Desenvolvimento de aplicativos para os computadores da Biblioteca e dinamização de atividades na Biblioteca para ocupação de tempos livres dos alunos; Dinamização de Temas livres para os alunos do 5º ano e do 6º ano integrados na componente letiva, tendo-se utilizado materiais pedagógicos, como vídeos educativos e aplicativos interativos, sobre vários temas: “Sismos”, a “A Sociedade Ponto Verde”, “Estudo do meio” e “Matemática”; e a terceira fase incidiu sobre a Aplicação dos Questionários de Satisfação, que fazem parte dos instrumentos de autoavaliação do Agrupamento, aos alunos do 4º ano e aos alunos do 5º ano e do 6º ano nas diversas escolas do Agrupamento.

O presente relatório aborda a utilização de *apps* e dispositivos móveis em contexto educativo, referindo as suas mais-valias para os alunos e também a resistência por parte dos professores em se envolverem nas novas tecnologias. O enquadramento teórico também aborda o processo de Autoavaliação de Escolas, e os instrumentos de avaliação que fazem parte desse mesmo processo.

Palavras- Chave: Aplicações Interativas; Dispositivos Móveis; Autoavaliação de Escolas; Questionários de Satisfação.

Abstract

This report presents the activities carried out at the Benedita School Group during the curricular internship to obtain the Master of Sciences Education degree from the Faculty of Psychology and Educational Sciences of the University of Coimbra.

Beginning in September 2018, and ending in June 2019, the curricular internship was divided into three phases: Development of applications for Library computers and promotion of activities in the Library for students' free time occupation; Presentation of free themes for 5th and 6th grades students integrated in the teaching component. Several materials were used, such as educational videos and interactive applications, on various topics like: “Earthquakes”, “The Green Point Society”, “Sciences” and “Mathematics”; and the third phase focused on the application of the Satisfaction Questionnaires, which are part of the School Group self-assessment tools, to 4th, 5th and 6th grade students in the various schools of the Grouping.

This report addresses the use of apps and mobile devices in an educational context, highlighting their added value to students and also the resistance of teachers to engage in new technologies. The theoretical framework also addresses the process of Self-Assessment of Schools, and the assessment instruments that are part of this same process.

Keywords: Interactive Applications; Mobile devices; School Self-Assessment; Satisfaction Questionnaires.

Índice

Introdução.....	10
Capítulo 1- Enquadramento Institucional.....	12
1.1 Identificação da Instituição	12
1.2. Caracterização do Agrupamento da Benedita	13
1.3. Visão, Missão e Valores.....	20
1.4. Organograma.....	22
1.5. Projeto Educativo	23
1.6. Análise SWOT	24
Capítulo 2 - Enquadramento Teórico	26
2.1. Recursos Educativos Digitais.....	26
2.2. <i>Apps</i> e dispositivos móveis em Sala de Aula	28
2.2.1. Kahoot.....	30
2.2.2. Educaplay.....	32
2.3. Autoavaliação de Escolas.....	36
2.3.1. Processo de Autoavaliação.....	39
Capítulo 3 - Contextualização da Prática de Estágio.....	41
3.1. Descrição do Estágio Curricular	41
3.2. Objetivos Gerais e Específicos.....	43
Capítulo 4 - Descrição das atividades.....	44
4.1. Aplicativos no Educaplay	44
4.1.1. Sopa de letras- “Planetas”	45
4.1.2. Mapa Interativo – “Países da Europa”	46
4.1.3. Relacionar Elementos – <i>Opposites</i>	47
4.2 Temas Livres	48
4.2.1. Sismos	48
4.2.2. Sociedade Ponto Verde – Kahoot.....	50

4.2.3. Estudo do Meio – Kahoot.....	51
4.2.4. Matemática - Kahoot	52
4.3. Autoavaliação do Agrupamento.....	53
4.3.1. Aplicação dos Questionários de Satisfação aos alunos do 4º, 5º e 6º ano.....	54
4.4. Formação no LabTE.....	55
Capitulo 5- Avaliação do Estágio	57
5.1 Avaliação do Estágio Curricular no Agrupamento de Escolas da Benedita	57
5.2 Autoavaliação.....	57
Conclusão	59
Referências Bibliográficas.....	60
Anexos.....	62
Anexo1 -Perguntas do Kahoot - Sociedade Ponto Verde	63
Anexo 2 -Perguntas do Kahoot - Estudo do Meio.....	65
Anexo 3 - Perguntas do Kahoot - Matemática.....	70

Índice de Figuras

Figura 1.1 - Mapa da Região com as escolas assinaladas	11
Figura 1.2 – Centro Escolar da Benedita (1º Ciclo e J.I)	13
Figura 1.3 – Escola Básica da Benedita (Escola Sede – 2º Ciclo)	14
Figura 1.4 – Escola Básica de Ribafria (EB1 e J.I)	14
Figura 1.5 – Escola Básico do Ardido (EB1 e J.I)	15
Figura 1.6 – Escola Básica do Casal da Lagoa (EB1 e J.I)	16
Figura 1.7 – Escola Básica de Turquel	17
Figura 1.8 – Jardim de Infância do Gaio	17
Figura 1.9 - Jardim de Infância do Vimeiro	18
Figura 1.10 – Escola Básica do Vimeiro	19
Figura 1.11 – Organograma do Agrupamento de Escolas da Benedita	21
Figura 1.12 – Análise SWOT do Agrupamento	24
Figura 2.1 – Logotipo do Kahoot	28
Figura 2.2 – Logotipo do Educaplay	30
Figura 2.3 – Três Perspetivas de Avaliação	36
Figura 2.4 – Proposta de Organização da Autoavaliação	38
Figura 4.1 – Cronograma das Atividades	42
Figura 4.2 – Página Inicial do Jogo “Sopa de Letras” sobre os Planetas	43
Figura 4.3 – Página Inicial do Jogo “Países da Europa”	44
Figura 4.4 – Página Inicial do Jogo “Opposites”	45
Figura 4.5 – Início do Vídeo “Quando a terra tremer”	47
Figura 4.6 - Pergunta do <i>Quiz</i> – Sociedade Ponto Verde - realizado no Kahoot	48
Figura 4.7 - Sumário das pontuações de uma pergunta do <i>Quiz</i>	49
Figura 4.8 – Pergunta do <i>Quiz</i> – Estudo-Meio - realizado no Kahoot ...	50

Figura 4.9 – Pergunta do <i>Quiz</i> – Matemática - realizado no Kahoot	50
Figura 4.10 – Imagens da Aplicação dos Questionários de Satisfação dos alunos do 4º ano, 5º ano e 6º ano	53

Introdução

Os recursos educativos digitais estão cada vez mais presente na Educação em Portugal, os jovens/adolescentes, são completamente dependentes dos telemóveis e do uso da Internet. Neste sentido, e como Gil et al., (2018) refere a importância da sala de aula tradicional abrir as suas portas à tecnologia digital, e a transforme num verdadeiro espaço de aprendizagem para o século XXI.

O mesmo autor destaca a popularidade que os *smartphones* e *tablets* têm, pois estão presentes no dia-a-dia de toda a população principalmente nos mais jovens, por isso faz todo o sentido estarem também presentes na educação. Ainda existe um longo caminho a percorrer, desde a desmistificação do uso do telemóvel em sala de aula e a necessidade de dar formação aos professores para que estes estejam preparados para a realidade tecnológica e usem isso como uma mais-valia para as suas aulas e para os seus alunos.

O presente relatório insere-se no âmbito do estágio curricular para a obtenção do grau de Mestre no curso de Ciências da Educação pela Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade de Coimbra. O estágio teve a duração de um ano letivo (de setembro 2018 a junho de 2019), e foi realizado no Agrupamento de Escolas da Benedita. O estágio curricular dividiu-se em três fases: Desenvolvimento de aplicativos para os computadores da Biblioteca e dinamização de atividades na Biblioteca para ocupação de tempos livres dos alunos; Dinamização de Temas livres para os alunos do 5º ano e do 6º ano integrados na componente letiva, tendo-se utilizado materiais pedagógicos, como vídeos educativos e aplicativos interativos, sobre vários temas: “Sismos”, a “A Sociedade Ponto Verde”, “Estudo do Meio” e “Matemática”; e a terceira fase incidiu sobre a Aplicação dos Questionários de Satisfação, que fazem parte dos instrumentos de autoavaliação do Agrupamento, aos alunos do 4º ano e aos alunos do 5º ano e do 6ºano nas diversas escolas do Agrupamento. O primeiro objetivo do estágio centrava-se na criação de aplicativos educativos para a dinamização da Biblioteca e para a dinamização de temas livres. Posteriormente, numa outra vertente o objetivo prendia-se sobretudo pela Aplicação dos Questionários de Satisfação aos alunos do 4º ano, do 5º ano e do 6ºano de escolaridade.

O estágio curricular é uma mais-valia para o desenvolvimento de uma carreira, pois alia o conhecimento académico e o ambiente laboral. Este prepara-nos para a vida ativa e para algumas das adversidades que podemos encontrar.

O presente documento encontra-se organizado em seis capítulos estruturantes. O capítulo um diz respeito ao Enquadramento Institucional, nomeadamente a caracterização do Agrupamento da Benedita; a Visão, Missão e Valores; Organograma do Agrupamento; Projeto Educativo; e por fim a Análise SWOT. O capítulo dois consiste no Enquadramento Teórico, apresentando uma breve revisão da literatura sobre: Recursos educativos digitais; *Apps* e dispositivos móveis em sala de aula: Kahoot e Educaplay; e por fim a Autoavaliação de escolas e os seus processos inerentes. O capítulo três contextualiza a prática de estágio, nomeadamente a descrição do estágio curricular e os objetivos gerais e específicos. O capítulo quatro descreve as atividades realizadas, assim como o desenvolvimento de Aplicativos no Educaplay; Temas Livres com recurso ao *software* Kahoot; e ainda os instrumentos de Autoavaliação do Agrupamento, nomeadamente a aplicação dos Questionários de Satisfação aos alunos do 4º ano e aos alunos do 2º ciclo; e por fim apresenta outras atividades realizadas no decorrer do estágio curricular, nomeadamente formações frequentadas no LabTE, ao qual damos destaque à formação do “Escape Room”.

Por fim o quinto capítulo que remete para a avaliação do estágio e a autoavaliação.

Capítulo 1- Enquadramento Institucional

1.1 Identificação da Instituição

O presente relatório tem por base o estágio curricular realizado no Agrupamento de Escolas da Benedita, situado na Benedita, concelho de Alcobaça, distrito de Leiria. O Agrupamento acolheu-me enquanto estagiária desde setembro de 2018 a julho de 2019. De seguida, irá ser feita uma descrição acerca da entidade mencionada anteriormente.

O agrupamento foi constituído no ano letivo 1999/2000. No presente, este estabelecimento integra nove estabelecimentos de ensino (cf. Figura 1.1), sendo dois jardins-de-infância situados respetivamente no Gaio e no Vimeiro. O agrupamento tem ainda quatro escolas de 1º Ciclo com jardim-de-infância (Benedita, Casal da lagoa, Ribafria e Ardido) e três escolas básicas (Turquel e Vimeiro) e por fim, a escola sede situada na Benedita, que é de 2º Ciclo. Cada escola tem um coordenador que é designado pelo Diretor do Agrupamento.



Figura 1.1 – Mapa da região com as escolas assinaladas

Os estabelecimentos de ensino que fazem parte do Agrupamento de Escolas da Benedita localizam-se em três freguesias pertencentes ao Concelho de Alcobaça, distrito de Leiria.

A Benedita com uma área de 29,23 km² e cerca de 8635 habitantes. Esta é considerada a freguesia mais industrializada do concelho e com um maior número de habitantes. Turquel outra das freguesias pertencente à rede de escolas tem uma área 40 km² e 4561 habitantes. Por fim, a freguesia do Vimeiro, uma freguesia com cerca de 20 km² e com aproximadamente 1948 habitantes.

O agrupamento é constituído por 82 docentes (11 Educadoras – Educação Pré-Escolar; 34 docentes do 1º Ciclo do ensino básico; 30 docentes do 2º Ciclo de ensino básico e 8 docentes de Educação Especial). O pessoal não docente é constituído por 60 trabalhadores, dos quais, 7 assistentes técnicas, 18 assistentes operacionais afetos à Câmara Municipal de Alcobaça (de apoio à Educação Pré-Escolar) e por fim 35 assistentes operacionais afetos ao Ministério da Educação (1º Ciclo e 2º Ciclo do ensino básico). O número de alunos a frequentar o Agrupamento é de 1036, sendo 305 do 2º Ciclo, 528 do 1º Ciclo e por fim, 203 do Jardim-de-Infância.

1.2. Caracterização do Agrupamento da Benedita

O Agrupamento de Escolas da Benedita considera no projeto educativo (2017-2021), que inclui uma caracterização da instituição onde enuncia como escola nº1, a Escola Básica da Benedita, agora Centro Escolar (cf. Figura 1.2). Este estabelecimento foi inaugurado em 2011, localiza-se na Benedita e conta com 254 alunos do 1º Ciclo. Acolhe alunos da freguesia à exceção da Ribafria e lugares limítrofes.

É um edifício composto por uma Biblioteca escolar, um auditório, um ginásio para as aulas de Educação Física e tem uma sala de informática.

Para além de ser uma escola básica, integra a vertente de Jardim-de-infância com 70 alunos. Esta escola dispõe de várias iniciativas de apoio às famílias dos seus alunos, que é comum a todas as escolas do Agrupamento, à exceção da escola sede sendo elas a

Componente de Apoio à Família (CAF)¹ que é promovido pela associação de pais, em conjunto com a Associação “Barafunda”², e a A.A.A.F (Atividades de Animação e Apoio à Família)³.



Figura 1.2 - Centro Escolar da Benedita (1º ciclo e J.I)

A Escola Sede do Agrupamento- 2º Ciclo (cf. Figura 1.3) foi inaugurada em 1982/83, e é composta por três edifícios designados por blocos. Num deles funcionam os serviços administrativos, o gabinete da direção do agrupamento, a biblioteca escolar, os gabinetes dos diretores de turma, sala dos professores, um gabinete de educação especial, um gabinete do aluno e por fim, cinco salas de aula.

Noutro bloco, localizam-se as salas específicas de educação visual e educação tecnológica, sala de música, laboratório de ciências naturais e seis salas de aula. Todas as salas são equipadas com computador, videoprojector e ligação à Internet, há algumas com piano para aulas do curso de piano, em regime articulado.

¹ Segundo a Direção-Geral da Educação, a “CAF é o conjunto de atividades destinadas a assegurar o acompanhamento dos alunos do 1.º ciclo do ensino básico antes e ou depois das componentes do currículo e das AEC, bem como durante os períodos de interrupção letiva”. Acedido em: <https://www.dge.mec.pt/enquadramento-7>;

² A Barafunda - Associação Juvenil de Cultura e Solidariedade Social, iniciou a sua atividade 1982, a partir de um grupo de jovens estudantes do ensino secundário. tem desenvolvido uma vasta gama de atividades com crianças, jovens e adultos. Em <https://www.animar-dl.pt/documentacao/videos/1866-barafunda>;

³ Segundo Direção-Geral da Educação, a A.A.A.F são atividades que “se destinam a assegurar o acompanhamento das crianças na educação pré-escolar antes e ou depois do período diário de atividades educativas e durante os períodos de interrupção destas atividades”. Acedido em: <https://www.dge.mec.pt/enquadramento-7>.

Por fim, o bloco onde há serviços, sendo eles a reprografia, papelaria, refeitório e bar. Sendo o serviço de refeições da responsabilidade direta da escola. Funcionam ainda três salas de aula e uma sala para o pessoal não docente. E tem um pavilhão gimnodesportivo.



Figura 1.3 - Escola Básica da Benedita (Escola Sede- 2ºciclo)

A Escola Básica da Ribafria (cf. Figura 1.4) onde está integrado um Jardim-de-Infância, embora cada um funcione de forma separada em edifícios distintos. Todas as salas e gabinetes estão equipadas com computador, incluindo a biblioteca e há Internet em todo o edifício.

O Jardim-de- Infância funciona num edifício inaugurado em 2001, para além da sala de atividades, têm também uma sala de A.A.A.F (definição acima mencionada), esta sala é para os períodos após o horário escolar. Esta escola é composta por 71 alunos do 1º Ciclo e 42 alunos pertencentes ao JI.



Figura 1.4 - Escola Básica da Ribafria (EB1 e JI)

A Escola Básica do Ardido (cf. Figura 1.5) é constituída pelo edifício da escola e primária e pelo Jardim-de-Infância.

Nesta escola também faz parte uma sala de acolhimento de A.A.A.F, como foi referido acima, é a designação para o prolongamento após o horário escolar. Esta escola também é composta por uma biblioteca escolar, um gabinete utilizado pela Associação de Pais, uma cozinha própria e um refeitório.

Todo o edifício foi remodelado em 2005. A nível dos recursos materiais, a sala do Jardim de Infância têm os recursos básicos para a dinamização das atividades.

Relativamente ao 1º Ciclo, o material didático está um pouco degradado, como por exemplo existe apenas cinco computadores fixos onde dois deles estão desatualizados e um está inativo. Existe também quatro computadores “Magalhães” de difícil utilização por nunca terem tido manutenção e por fim, uma fotocopiadora que está frequentemente avariada. Esta escola é composta por 34 alunos do 1º ciclo e 23 do J.I.



Figura 1.5 - Escola Básica do Ardido (EB1 + JI)

A Escola Básica do Casal da Lagoa (cf. Figura 1.6) que pertence à freguesia de Turquel integra também um Jardim de Infância. A escola tem duas salas de aula, um pequeno espaço que serve de biblioteca no 1º andar e no rés-do-chão (depois de terem sido realizadas obras) o espaço que servia de telheiro foi convertido para cozinha.

Num contentor, funciona a A.A.A.F. e são servidas as refeições. Esta escola é composta por 34 alunos de 1º ciclo e 18 do J.I.



Figura 1.6 - Escola Básica do Casal da lagoa (EB1 + JI)

A Escola Básica de Turquel (cf. Figura 1.7), edifício de 1973, situa-se na sede da freguesia. É constituída por dois pisos e dispõe de quatro salas de aula. Tem dois gabinetes que servem como salas de apoio, reprografia e minibiblioteca. A escola está equipada com Internet *wireless*, sistema de deteção de incêndio, sistema de alarme e também de aquecimento elétrico.

Três salas têm computador fixo e a restante tem computador portátil. Todos os computadores estão ligados por rede *wireless*, a uma impressora multifunções. O seu material pedagógico está um pouco obsoleto (algum proveio de escolas distintas).

A Escola Básica de Turquel é composta por 77 alunos do 1º Ciclo.



Figura 1.7 - Escola Básica de Turquel

Um dos jardins de Infância está localizado no lugar Gaio (cf. Figura 1.8) que pertence à freguesia do Vimeiro. Está a funcionar desde 2011, no edifício da antiga escola primária que foi desativada e acabou por sofrer algumas adaptações para o devido efeito. O edifício é composto por uma sala de atividades, um *hall* de entrada (onde estão colocados os cabides das crianças e onde foi criado um pequeno espaço para atendimento aos encarregados de educação), duas instalações sanitárias, uma de adultos e outra para crianças, uma sala polivalente no 1º andar. O J.I. tem 25 crianças.



Figura 1.8 - Jardim de Infância do Gaio

O Jardim de Infância do Vimeiro (Cf. Figura 1.9) situa-se na sede da freguesia em frente à Escola Básica, e foi constituído em 1989. É um Jardim de Infância de lugar único, sendo constituído por uma sala de atividades, um *hall* de entrada com cabides (que funciona como sofá de atendimento aos encarregados de educação), uma cozinha pequena, uma casa de banho para os adultos e outra para as crianças com ligação à sala de atividades, uma despensa e um alpendre fechado. O gabinete é utilizado pelas técnicas

e terapeutas de Intervenção, sendo um espaço mais calmo e privado, onde trabalham individualmente com as crianças que necessitam de apoio.

A sala está bem equipada com uma vasta gama de material pedagógico adequado à idade das crianças, que vai sendo atualizado regularmente. O J.I. não tem biblioteca própria mas está razoavelmente equipado com livros. Por vezes, os alunos do J.I. deslocam-se à escola básica do Vimeiro para irem à biblioteca (o J.I. e a E. B. do Vimeiro são muito próximas, ficando de lados opostos de uma estrada).

A nível de equipamentos, na sala de aula existe um computador com ligação à Internet a funcionar razoavelmente, uma impressora que não esta em funcionamento. Tem ainda uma TV, um leitor de CD/DVD, um leitor de VHS. Quando necessário é solicitado um projetor e uma tela de projeção à E.B. do Vimeiro. O J.I. do Vimeiro é composto por 25 crianças.



Figura 1.9 - Jardim de Infância do Vimeiro

A Escola Básica do Vimeiro (cf. Figura 1.10) situa-se na sede da freguesia e funciona num edifício contruído em 1963.

Este edifício tem duas entradas distintas e dois *hall*, constituído no rés-do-chão por uma biblioteca escolar e no primeiro andar por duas salas de aula independentes. Há Internet em todo o edifício, mas no entanto só existem 3 computadores, um na biblioteca e os outros dois estão cada um numa sala de aula. É composta por 58 alunos.



Figura 1.10 - Escola Básica do Vimeiro

1.3. Visão, Missão e Valores

O Agrupamento explicita do seguinte modo a sua visão, missão e valores no Projeto Educativo (2017 – 2021) “Educar no século XXI” que está disponível no website⁴ do agrupamento de escolas.

A sua visão passa por o Agrupamento ser reconhecido como uma instituição inovadora, que realça a importância da literacia cultural, científica e tecnológica. O agrupamento pretende que os alunos consigam lidar com a mudança e incerteza de uma sociedade em constante mudança. Realçam também a importância de pensar de forma criativa, baseada no trabalho colaborativo perante os desafios que a sociedade apresenta. O agrupamento acentua a importância de todos os intervenientes criarem uma cultura de reflexão.

O Agrupamento de Escolas da Benedita tem como missão promover práticas inclusivas assim como proporcionar um ensino/aprendizagem de qualidade, contribuindo para a promoção das diferentes literacias acima referidas, sendo elas a tecnológica, científica e cultural.

Valoriza também atitudes que privilegiem a liberdade, autonomia, responsabilidade, consciência do mundo, valorizando-o e respeitando-o no exercício de uma cidadania plena, excluindo de todo qualquer forma de discriminação e de exclusão social.

⁴ Site do Agrupamento: <http://www.aebenedita.pt/>

Portanto, a sua principal missão é contribuir para uma instituição escolar, onde todos desenvolvem um sentido de pertença, construída na pluralidade de ideias.

Por fim, os valores inerentes ao Agrupamento são:

- A responsabilidade no sentido em que todos os agentes envolvidos no processo educativo consigam perceber qual é o seu papel na organização e promover o seu sucesso, refletida nos atos praticados e nas suas consequências;
- A inovação é remetida para a importância de transmitir criatividade em todas as formas de atuação que promovam uma escola ativa e dinâmica em busca do sucesso educativo;
- A liberdade permite que todos os intervenientes da comunidade educativa sintam a escola como organização para todas, onde a diferença é assumida como oportunidade para a valorização da escola;
- A solidariedade é um valor que o agrupamento preserva, pois valoriza ações que visam a interajuda entre todos os elementos da comunidade, não só pela partilha, mas na criação de uma responsabilidade educativa;
- A partilha e participação é a partilha na vertente em que promove uma cultura de trabalho e responsabilidade partilhada, em que todos os agentes educativos contribuem para a melhoria dos processos, baseada para uma partilha de ideias “Brainstorming”.

A participação permite que todas contribuam para a construção de uma escola pluralista, baseando-se nos princípios democráticos, numa rede de partilha contínua. Criar uma cultura de pertença, intervindo ativamente, privilegiando a comunicação e colaboração.

1.4. Organograma

De seguida é apresentado o organograma (cf. Figura 1.11) do Agrupamento de Escolas da Benedita

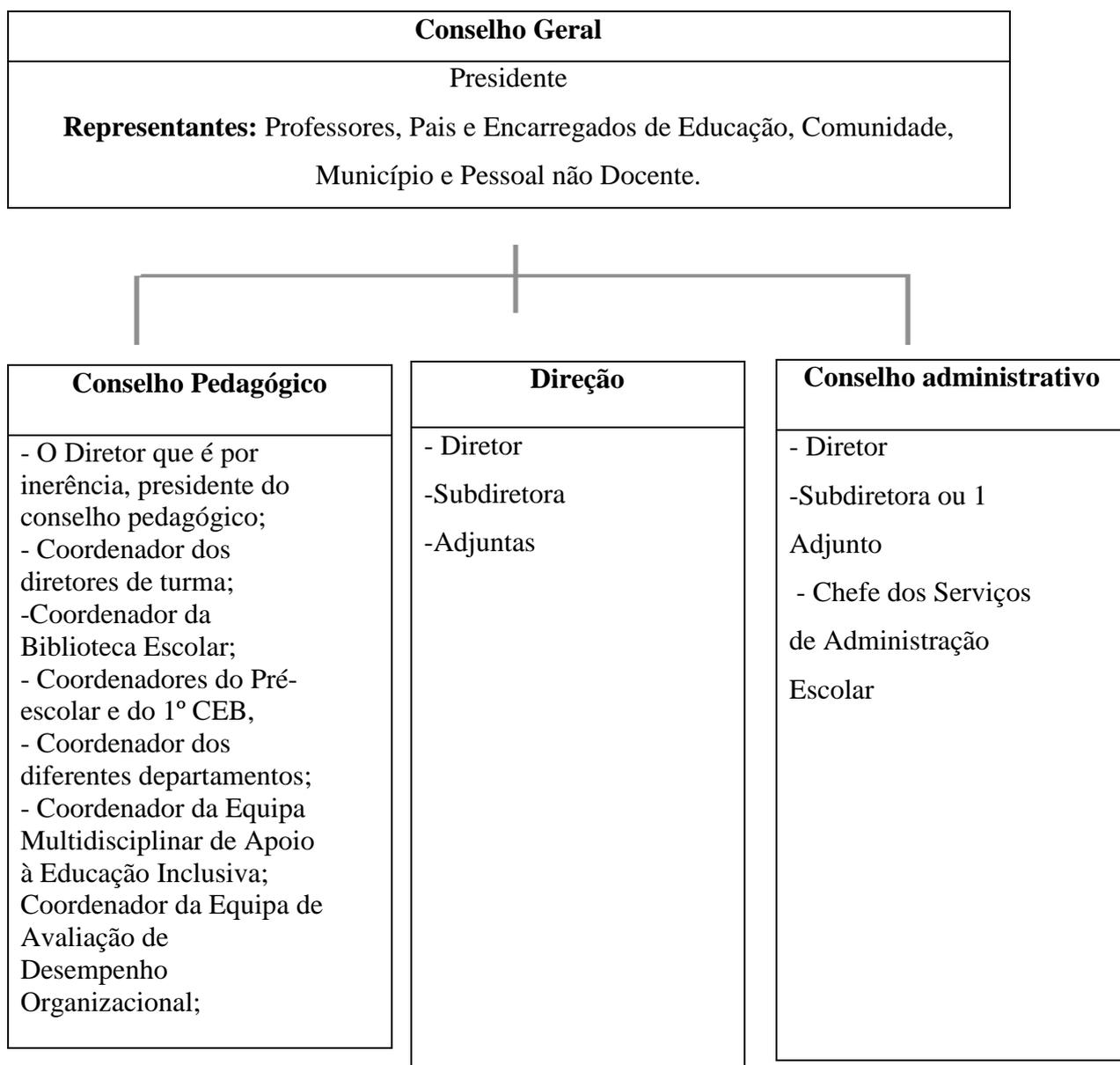


Figura 1.11 - Organograma do Agrupamento de Escolas da Benedita

1.5. Projeto Educativo

Segundo Antúnez Silva (1987;2000), o projeto educativo é um instrumento identificativo da escola elaborado segundo as normas em vigor. Auxilia os órgão de gestão nas suas vertentes de desenvolvimento organizacional, apoia o desempenho da profissão da docência e apoia os pais na escolha da escola dos seus educando (Casanova, 2014, p.1).

Casanova (2014) refere que o projeto educativo de escola (P.E.E.) de línea metas e estratégias em articulação com os valores recomendados e que sejam direcionadas para o futuro.

Os objetivos previstos mencionados pela autora acima referida são: identificar o processo de elaboração do Projeto Educativo da escola; identificar o modo como a comunidade educativa se envolveu no projeto educativo; identificar dificuldades sentidas na elaboração; identificar o modo de organização do P.E.E. e por fim, conhecer a forma como a comunidade educativa o colocou em ação.

Segundo Costa (2003 p.56), o projeto educativo é um instrumento de “planificação da ação educativa e de construção da identidade própria de cada estabelecimento de ensino obriga a uma conceção da escola como organização que continuamente pensa em si própria”. Braz (2012, p.2)

Braz (2012, p.2) refere também que ao criar uma visão estratégica e interpretativa da sua missão, o projeto cria a possibilidade e explora a capacidade do pessoal docente que em conjunto, refletem sobre as suas funções, sobre a escola e os seus problemas bem como a forma das solucionar. Só nesta perspetiva a escola alcançará a sua autonomia.

O Projeto Educativo do Agrupamento intitula-se por “ Educar no Século XXI”, segundo o Projeto Educativo (2017 – 2021), é remetido para ideia que o P.E. é um documento que se constitui como um documento diferenciado, obedecendo a uma lógica de integração e de articulação, tendo como principais objetivos a coerência, a eficácia e a qualidade do serviço prestado.

O P.E. do Agrupamento refere também que este deve ser um documento conciso, rigoroso e objetivo, tendo em vista a classificação da missão e das metas da escola do quadro da sua autonomia, assim como a sua adaptação individual e coletiva.

O Agrupamento de Escolas da Benedita pretende seguir um P.E. com os principais enunciados anteriormente, sendo pragmático, objetivo e coerente. Deste modo pretende conseguir responder objetivamente ao contexto e ao diagnóstico apresentado.

O projeto encontra-se dividido em quatro partes distintas, a primeira refere à caracterização geográfica e social, assim como a população escolar. A caracterização permitirá identificar de forma mais evidente áreas mais fortes e mais fracas, a partir dos quais são estabelecidos objetivos e metas a alcançar, e definidos os indicadores que irão permitir medir o seu grau de concretização. Por último, são delineadas estratégias e ações a serem implementados para a concretização de objetivos anteriormente estabelecidas.

1.6. Análise SWOT

A análise SWOT segundo a Comissão Setorial para a Educação e Formação; Grupo de trabalho para a gestão da qualidade no Ensino Superior (2015) é “um meio de diagnóstico estratégico integrado no processo de melhoria contínua que facilita a avaliação de uma determinada área”.

Os mesmo autores, a sigla SWOT, sendo pontos fortes (Strengths), pontos fracos (Weaknesses), oportunidades (Opportunities) e ameaças (Threats).

A análise SWOT, reflete uma visão de uma organização, permitindo a identificação de estratégias e ações de melhoria. (Comissão Setorial para a Educação e Formação; Grupo de trabalho para a gestão de qualidade no ensino superior, 2015).

Considerando a Análise SWOT, que está no projeto educativo “Educar no século XXI”, foi realizado um quadro-síntese (cf. Figura 1.12) da análise feita pelo Agrupamento.

Análise Interna	
PONTOS FORTES	PONTOS FRACOS
<ul style="list-style-type: none"> • Inexistência de abandono escolar; • Taxa de transição escolar¹; • Sucesso Escolar nos diversos ciclos de ensino; • Crescimento do número de crianças na Educação Pré-Escolar mesmo esta não sendo obrigatória; • Envolvimento do pessoal docente, de forma ativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Focos de indisciplina; • Qualidade do sucesso; • Dificuldades ao nível da linguagem/oralidade e na aquisição de regras e comportamentos na educação Pré-Escolar; • Circuitos de informação entre os diversos estabelecimentos do agrupamento; • Sequencialidade dos processos curriculares e avaliativos do pré-escolar ao 2ºciclo de ensino básico; • Articulação das atividades de complemento curricular entre os diferentes ciclos; • Procedimento de autoavaliação consistentes (ausência de sistemas de informação coerente e de feedback significativo); • Fraca formação dos recursos humanos na área da informática.
OPORTUNIDADES	AMEAÇAS
<ul style="list-style-type: none"> • Estabilidade e experiência do pessoal docente; • Oportunidades de formação para o pessoal docente e não docente; • Pessoal não docente dedicado; • Refeitório na escola sede de gestão direta; • Número de instituições e a possibilidade de estabelecer protocolos e parcerias; • Existência de várias associações de pais. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manutenção dos edifícios da Escola Básica da Benedita; • Resolução atempada de ocorrências em espaços e equipamentos das escolas do 1ºciclo e Jardins de Infância; • Escassez de recursos financeiros; • Participação ativa em atividades de sensibilização no âmbito do sucesso educativo.

Figura 1.12 – Análise SWOT do Agrupamento

Partindo da Análise SWOT apresentada pelo agrupamento, com a observação direta, é possível concluir que existem outros pontos fracos que se devem destacar tais como: a falta de formação do pessoal docente na área da tecnologia educativa, e das aplicações educativas que existem. Pode destacar-se também a escassez de tempo dos professores para disponibilizar horas fora do horário letivo para formação.

Capítulo 2 - Enquadramento Teórico

O processo de ensino- aprendizagem ao longo do tempo têm vindo a modificar-se e a tecnologia cada vez está mais presente no quotidiano dos jovens. De geração em geração, é notório uma evolução tecnológica ascendente, o que leva as crianças logo quando nascem começarem a dar os seus primeiros passos no mundo da tecnologia.

Neste capítulo, abordam-se de forma breve alguns dos temas trabalhados ao longo dos nove meses de estágio: “Recursos e Tecnologias Educativas”; “*Apps* e dispositivos móveis em sala de aula: Kahoot e Educaplay”; “Autoavaliação de escolas e a Implementação dos processos de autoavaliação”.

A presente revisão bibliográfica estabelece uma ligação entre os vários conceitos de forma a poder pensar-se numa primeira fase, na forma como os dispositivos podem melhorar a aprendizagem e auxiliar os professores na sala de aula.

Numa segunda fase, perceber as componentes que integram no Relatório de Autoavaliação de escolas.

2.1. Recursos Educativos Digitais

A temática dos recursos educativos digitais está cada vez mais presente na Educação em Portugal, no entanto ainda existe um longo caminho a percorrer. Desde a formação dos docentes à desmistificação do uso do telemóvel em sala de aula.

Nos dias que decorrem os jovens/adolescentes, são completamente dependentes do telemóvel e do uso da Internet, sendo designados como Geração Net (Oblinger & Oblinger, 2005; Tapscott, 2008; citado por Carvalho, 2015, p.10). Qualquer dúvida que os jovens tenham não vão para a biblioteca procurar em enciclopédias ou livros. Portanto, assume-se a importância de fazer com que os jovens utilizem as novas tecnologias não só como entretenimento, mas também como ferramenta de aprendizagem. Com isto é importante a consciencialização e formação dos docentes de forma estarem atualizados e recetivos a novos modelos de aprendizagem.

Gil et al. (2018) referem que, “a sala de aula tradicional está, aos poucos a abrir as suas portas às tecnologias digitais, caminhando em direção à chamada sala de aula do

futuro, um verdadeiro espaço de aprendizagem para o século XXI, um “laboratório de aprendizagem”. Com isto sublinha-se a importância de aos poucos abandonar os recursos tradicionais, dando lugar a novas ferramentas adequadas ao presente e às necessidades da nova geração.

Os mesmos autores mencionam, ainda que os professores se queixam de sentir os alunos desmotivados para aprender e sempre desatentos. Apesar de existir inúmeras razões para estarem desmotivados, sem dúvida que a discrepância entre a sociedade atual e a escola é muito elevada. Pois a escola e os professores têm muita dificuldade em adotar as tecnologias em sala de aula e de perceber como isso pode ser benéfico e cativante para os alunos.

Segundo a Direção-Geral da educação, a área dos recursos e tecnologias educativas é da responsabilidade da Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas (ERTE), que tem como pontos principais propor modalidades onde se integrem as TIC (Tecnologias de Informação e Comunicação) em todos os patamares de educação e do ensino. Esta equipa pretende definir “orientações para uma utilização tecnológica e didática racional, eficaz e eficiente das infraestruturas, equipamentos e recursos educativos à disposição dos estabelecimentos de ensino e educação”.

Alves et al., (2015), citado por Gil et al. (2018), no *site* da (ERTE), da Direção Geral da Educação, “(...) o primeiro Laboratório da Sala de Aula do futuro abriu em Bruxelas, em janeiro de 2012, na sede da EUN (European Schoolnet)”. Este laboratório era constituído por seis zonas de aprendizagem, sendo elas: “criar”, “interagir”, “apresentar”, “investigar”, “colaborar” e “desenvolver”, cada uma sendo composta por determinados equipamentos. Onde os professores tinham a possibilidade de experimentar uma nova organização de ensino e aprendizagem.

As TIC não substituem os professores, mas podem servir-lhes como um complemento e um apoio no processo de ensinar e aprender e ainda constituírem-se como ferramentas eficazes no seu desenvolvimento profissional (UNESCO, 2006 cit por Castro, 2014).

No entanto ainda existe um longo percurso a fazer percorrer. Segundo Castro (2014), “no exercício da profissão docente observamos e vemos toda as mudanças que acontecem na sociedade (...) Não basta mais aos professores serem apenas competentes nas matérias que lecionam. Precisam de ser emocionalmente inteligentes para gerir o trabalho cada vez

mais complexo na sala de aula, necessitam de ter competências digitais que têm de saber aplicar pedagogicamente e ainda dominar outras competências (...).”

Castro (2014) ressalva a importância e a universalidade da função da tecnologia estando presente na sociedade moderna. Seguramente, as tecnologias da informação mudaram a forma como acedemos ao conhecimento e mudaram também aspetos da sua natureza.

O mesmo autor acima mencionado, sublinha a importância das instituições educacionais se adaptarem a esta nova realidade digital e aconselha “(...) i) desenvolver o pensamento crítico, a compreensão e a capacidade de análise; ii) integrar os novos média nos programas educacionais ou iii) incluir aprendizagem experimental que permita desenvolver capacidades como colaborar, trabalhar em grupo ou integrar formação interdisciplinar.”

Segundo o autor, é necessário que os professores para conseguirem estar atualizados, e acompanhar a evolução das TIC (Tecnologias da Comunicação e da Informação), “necessitarão de fazer um esforço pessoal de investimento de autoformação”. Assume a importância da aposta na formação de professores à distância, sugerindo que as Universidades e Institutos Politécnicos deverão preocupar-se em disponibilizar cursos online e recursos educativos de qualidade que possam vir a ser utilizados pelos professores como forma de apoio.

2.2. Apps e dispositivos móveis em Sala de Aula

Nos últimos anos, os dispositivos móveis, em particular os smartphones e tablets, têm tido uma grande visibilidade e popularidade, estando presente no dia-a-dia de qualquer indivíduo, principalmente nos adolescentes. Por esta razão e como já foi referido anteriormente, é urgente que as tecnologias digitais sejam equacionadas no processo de educação (Gil et al. 2018, p.434).

De acordo com Carvalho (2015, p.9), “(...) os dispositivos móveis são inseparáveis da nossa vivência, porque não usar em contexto educativo e formativo? O facto de termos sempre à mão um *smartphone* ou um *tablet* permite-nos aprender em qualquer lugar e a qualquer hora, concretizando o *mobile learning* (aprendizagem móvel)”.

Segundo a mesma autora, existe uma grande necessidade de envolver os “(...) alunos numa aprendizagem ativa e interativa, consideramos três eixos principais de intervenção

em contexto educativo e formativo, nomeadamente: Sondar e Testar; Representar o Conhecimento e Desafiar a Aprender.”

Como Carvalho (2015, p.11) enumera o primeiro eixo, “Sondar e Testar”, neste tópico pretende-se sondar, seja numa aula, formação, ou noutra contexto, ou seja, inquirir rapidamente todos os participantes sobre determinada posição ou opinião sobre um determinado assunto. O segundo eixo, considerado por a mesma autora é o de “Representar o conhecimento”, ou seja, o conhecimento pode ser representado de várias formas, “(..)incluem-se apresentações, mapas de conceitos e mapas mentais, nuvens de palavras, banda desenhada, *digital storytelling*⁵ e *podcasts*.

Por fim, Carvalho (2015, p.12) sublinha o último eixo que é o de “Desafiar a Aprender”, ou seja, motivar os alunos para aprender constitui um desafio. Existe inúmeros desafios que podem ser colocados em sala de aula capazes de desafiar e motivar os alunos. A mesma autora acima mencionada, deixa vários exemplos de aplicações que podem ser úteis, assim como o QR Code, “os alunos têm de usar o dispositivo móvel, precisando de ter um leitor compatível, para descodificar a mensagem que surge num código de barras 2D. É uma forma de mostrar e esconder. Sabe-se que nos leva a algo, mas à vista desarmada não se sabe aonde. Por outro lado, com esse código que ocupa pouco pode dizer-se muito.” Ou seja, podemos concluir que os dispositivos móveis são uma mais-valia para os professores pois podem variar os métodos que utilizam com os seus alunos, e também para os alunos é bastante benéfico uso das *app* em sala de aula, pois torna as aulas muito mais atrativas e desafiantes, o que motiva para aprender.

⁵ Segundo Gravestock e Jenkins (2009) citado por Figueiredo (2014), os autores sublinham “(..)que a utilização do *Digital Storytelling*, está a ser utilizado com grande sucesso no ensino superior, como forma, dos estudantes apresentarem reflexões, sobre a sua aprendizagem de forma criativas.”

2.2.1. Kahoot

Atualmente, segundo Oumen-Early e Early 2015 citado por Guimarães (2015), os alunos já não imaginam a sua vida sem computadores e com o crescimento exponencial do uso dos dispositivos móveis no dia-a-dia destes jovens, pode-se concluir que as próximas gerações já não vão imaginar o mundo sem computadores e dispositivos móveis. Com isto, os mesmos autores reclamam o fato das escolas e dos docentes se adaptarem a esta nova realidade.



Figura 2.1 – Logótipo Kahoot

Esta evolução tecnológica não fez só repensar o modo de ensino, como o papel do próprio professor, mas também o modo como os alunos aprendem (Underwood e Gayle, 2011; Zhang et al.,2012, in Guimarães, 2015).

A aplicação Kahoot (cf. Figura 2.1) está dividida em três atividades, sendo elas: Quiz (perguntas), Discussion (discussão) e Survey (pesquisa). Esta app dedica-se a ajudar a aprender, é de fácil manuseamento, não necessita de instalação, necessita apenas de estar em conexão com a Internet. Com o uso desta aplicação em sala de aula, potencia aos alunos o espírito competitivo e anima as aulas e fomenta a aprendizagem.

O Kahoot pode ser usado quando os professores querem inverter a aula, pois é um método que proporciona o estudo autónomo dos alunos, dando-lhe ferramentas e materiais selecionados para eles próprios fazerem as suas próprias questões. Guimarães (2015, p. 204) realça que é “exigido ao professor um novo papel – o de orientador de aprendizagem”, ou seja, o professor não ser apenas o agente que ensina mas também aquele que orienta o aluno a aprender e a descobrir os seus próprios ensinamentos e aprendizagens.

O Kahoot é uma aplicação que está online e pode se aceder em: <https://kahoot.it/>.

Funciona em qualquer sistema operativo e é adequado ao ambiente sala de aula, para utilizar o Kahoot é necessário o registo na aplicação, de forma gratuita. Como foi referido

anteriormente esta *app* apresenta três modalidades distintas: o Quiz, Discussão e Sondagem.

O quiz como refere Guimarães (2015) deve ser utilizado para colocar questões a uma plateia, de modo a avaliar conhecimentos com respostas de escolha múltipla. Esta modalidade remete para a competição, em cada questão é possível saber o número de respostas corretas e erradas, e no final do Quiz é apresentado um ranking com as pontuações.

Os jovens apreciam bastante o Kahoot pois as aulas tornam-se mais dinâmicas e interessantes, a modalidade Quiz têm muitos benefícios, mas destaca-se a possibilidade de resolver o questionário à distância desde que tenham acesso à Internet e um dispositivo móvel ou computador.

A modalidade Discussão apresenta uma única questão ao público, onde podem ser apresentadas várias respostas ao qual nenhuma está correta ou incorreta, ou seja, é feito um debate de ideias.

Por fim, o Kahoot integra a modalidade Sondagem, esta tem muitas semelhanças com a modalidade Discussão, no entanto podem ser apresentadas mais perguntas sobre determinados temas e também existem várias opções validas de respostas.

O feedback dos utilizadores da aplicação tem sido bastante positivas, como evidência Guimarães (2015), as reações à utilização do Kahoot são imediatas, o *blog* da aplicação tem alguns relatos de experiência que tiveram sucesso.

O Kahoot para além de ser uma ferramenta que os professores podem usar para desenvolver questionários, este também pode ser usado invertidamente, onde os próprios Quiz, debates e/ou sondagens. Pode-se concluir que a utilização do jogo aliado à aprendizagem, através da utilização de dispositivos móveis, aproxima a escola ao mundo tecnológico e competitivo dos alunos.

2.2.2. Educaplay

O “Educaplay” (cf. Figura 2.2) é uma plataforma que permite desenhar atividades educativas *online*. Segundo Salazar (2014) com esta plataforma é possível criar crucigramas, perguntas com várias opções, pressionar sobre o lugar correto, emparelhar, preencher lacunas, etc...



Figura 2.2 - Logótipo “Educaplay”

O professor pode criar as suas próprias atividades para os alunos, não precisa de seguir nenhum modelo que já exista. Para que os alunos consigam realizar as atividades à distância, basta que estes criem uma conta e a partir daí realizar os jogos, e desta forma é possível aos professores verem quais as pontuações obtidas de cada aluno e assim perceber como está a evoluir a aprendizagem deles.

As atividades educativas criadas no Educaplay estão baseadas na tecnologia *flash*. Qualquer utilizador da plataforma registado pode criar as suas próprias atividades educativas com um resultado atrativo e profissional, em poucos minutos. Uma das vantagens do Educaplay em relação a outras plataformas é poder descarregar as atividades as atividades em formato *flash* para poder usufruir sem conexão à Internet.

As atividades guiadas nesta plataforma podem ser utilizadas *online*, o professor pode disponibilizar aos seus alunos as atividades facilmente, e com rapidez.

A plataforma educativa apresenta diversas atividades – Adivinhas, Crucigramas, Sopa de letras, Completar textos, Diálogo, Ditados, Ordenar Letras, Ordenar Palavras, Relacionar Elementos, Questionários, Mapa Interativo e o Vídeo-Quiz. As Adivinhas é uma atividade que tem como objetivo descobrir uma palavra a partir de determinadas pistas que vão surgindo, mas quanto mais pistas forem usadas menor será a pontuação final da atividade. Cada adivinha têm um número máximo de tentativas que não se deve ultrapassar.

São dadas pistas que podem ser em áudio ou texto e podem-se acompanhar por uma imagem incompleta e à medida que se pede mais pistas a palavra vai-se completando e mostrando-se com mais clareza. O objetivo final é ensinar conceitos através de definições, sons ou imagens (Salazar, 2014).

Os Crucigramas são autodefinidos, multimédia que se deve completar fazendo corresponder uma letra para cada quadrado. Para completar a palavra, basta clicar com o rato em qualquer um dos quadrados dessa palavra e em seguida mostra a definição dessa mesma palavra. A definição dessa palavra pode revelar-se de três formas: escrita, som ou imagem. Existem palavras no sentido horizontal e vertical, da esquerda para a direita e de cima para baixo. O objetivo principal desta atividade é ensinar conceitos através de definições, sons e/ou imagens, semelhante à atividade descrita acima.

A Sopa de Letras é outra dos aplicativos da plataforma Educaplay, esta atividade consiste em encontrar palavras arrastando o rato e clicando na palavra encontrada. Coloca-se um título e as palavras a encontrar, assim como as direções em que as palavras estão colocadas. Esta atividade pode-se ajustar ao público-alvo. É possível colocar as pistas de três formas: sem pistas para encontrar as palavras; mostrar apenas o número de caracteres de cada palavra que procuramos e por fim, mostrar as palavras que estão escondidas.

A atividade Completar textos consiste em adicionar as palavras que faltam no texto. Para completar os espaços em branco existem dois métodos. Segundo Salazar (2014) os métodos são pressionar sobre as palavras que se mostram na parte inferior de forma ordenada e se existir algum erro deve-se clicar sobre a palavra incorreta da frase. O outro método é escrever em cada espaço branco a palavra, de modo a completar o texto. Em algumas ocasiões a atividade é muito simples, tem apenas de completar algum espaço que esteja vazio. Noutras situações a atividade torna-se mais complexa mas também mais divertida, são dadas palavras soltas, às quais tem que se ordenar de forma completar a frase. Esta atividade segundo Salazar (2014) é uma atividade mais utilizada para cursos de idiomas e para alunos da primária. O objetivo é fixar ideias e definições em contextos mais sérios, onde se tem de formar completamente a frase.

A atividade Diálogo consiste em escutar e ler uma conversa entre duas ou mais personagens. Dispõe de dois modos de reprodução: reprodução contínua e reprodução frase a frase onde o utilizador controla a reprodução do diálogo e a reprodução e as pausas entre as frases. O objetivo é melhorar a parte comunicativa e de pronúncia individualmente e em grupo (Salazar, 2014).

De seguida, os Ditados que é uma atividade que consiste em escrever exatamente o texto que é ditado. É importante detalhar quando se está a ditar os sinais de pontuação,

tais como pontos finais, vírgulas, pontos interrogação, etc. para que a correção seja exata. Quando se escolhe o ditado, coloca-se o título e os parâmetros de correção: letras maiúsculas, os acentos, os parágrafos e os erros ortográficos.

Esta atividade permite por um limite de erros, assim como o número de falhas, tempo entre uma frase e a outra e um tempo limite para realizar a atividade. O objetivo é a compreensão oral e escrita.

Ordenar Letras é outra atividade do *Educaplay* que se apresentam desordenadas de forma a formar uma palavra ou frase. Existem várias formas de ordenar as letras seja, escrever com o teclado a palavra completa, seja clicar nas letras e colocá-las por ordem, este é o método mais rápido e cómodo para resolver esta atividade e ainda clicar e arrastar cada letra para o seu lugar de destino. É um método visual mas mais lento que o anterior. Para ajudar existe pistas através do som. O objetivo é aprender e escrever as palavras de forma correta.

Ordenar palavras consiste tal como o nome indica em ordenar palavras de forma a formar frases ou parágrafos. Existe várias formas de ordenar as palavras, escrevendo no teclado a frase completa; pressionar sobre as palavras e colocá-las na ordem correta é o método mais rápido e cómodo para resolver esta atividade; pode-se também arrastar cada palavra para o seu lugar destino, é um método visual, mas é mais lento do que o anterior. O enunciado da pergunta e a pista para chegar ao resultado é apresentada na parte superior e também pode surgir uma pista através do som.

Relacionar elementos é outra atividade do *Educaplay*, consiste em organizar uma série de palavras para classificar corretamente. Um exemplo típico de aplicação consiste em pares de palavras, tais como antónimos, sinónimos, etc... O objetivo é treinar o vocabulário e reconhecer várias palavras do mesmo género.

Na plataforma *Educaplay* é possível a criação de Questionários tipo teste, esta atividade consiste em responder a uma série de perguntas encadeadas sequencialmente. O número de perguntas é estabelecido a criar atividade. É possível criar um teste com mais questões do que aqueles que são apresentados. As respostas podem ser dadas de forma escrita, ou selecionando uma resposta entre várias opções, estas opções podem ser através de texto ou imagens, e por fim, também se pode selecionar múltiplas respostas entre as várias opções. O objetivo principal desta atividade é avaliar as aprendizagens.

O Mapa Interativo é das atividades mais interessantes que e o Educaplay têm, pois esta atividade consiste em definir sobre uma imagem apresentada (fotografias, mapa, esquemas, etc...) uma série de pontos que se identificam com o seu nome. Por exemplo identificar o nome dos rios sobre um mapa, os ossos do corpo humano sobre um esqueleto, etc...

Pode-se configurar a atividade de duas formas distintas, a primeira opção é a mais simples, em que apenas tem de se clicar. Assim apenas tem que se clicar no sítio da imagem que achamos segundo as indicações dadas acima ser o sítio correto. A outra possibilidade é escrever. Deve-se pressionar cada ponto e escrever o nome da zona em que se clicou. O objetivo é aprofundar temas específicos, reconhecendo corretamente o vocabulário aprendido nas imagens.

Por último, a atividade do “VideoQuiz”, segundo Salazar (2014), hoje em dia são inúmeros os conteúdos educativos, por exemplo o Youtube conta com uma vasta gama de conteúdos de aprendizagem e com qualidade. Com esta atividade, os conteúdos podem ser expostos e oferece a possibilidade de intercalar as perguntas com vídeos.

A estrutura desta atividade estará definida por sequências que estão formadas por um vídeo, ou parte dele, e uma pergunta que se realizará no final de cada sequência. Para as sequências é necessário passar por três frases, primeiro eleger o vídeo, pode-se pesquisar lá ou inserir um URL que já conhecemos. Eleger uma sequência sobre a qual se realizará a pergunta. E por fim definir a pergunta, cada pergunta tem de ter um enunciado, e as respostas podem variar pelos seguintes tipos. De forma escrita, selecionar uma resposta entre várias opções e por fim definir várias respostas entre várias opções. Estas opções podem ser definidas mediante texto e imagens.

Assim podemos concluir segundo (Salazar, 2014) que a plataforma Educaplay conta com muitas atividades que podem ser usadas pelos professores em sala de aula e assim desenvolver diferentes capacidades em diversas áreas de aprendizagem.

Por último, podemos mencionar que esta plataforma conta com outras opções que podem ser utilizados pelos docentes que trabalham com ela, tais como: os grupos permitem agrupar e designar o nome dos alunos com que querem trabalhar, ou seja, podemos agrupar os alunos em sala de aula, outra das opções disponíveis é as coleções que permite agrupar as atividades criadas para que os alunos localizem de uma maneira final um grupo de atividades dentro da plataformas e também permite assinalar com um

nome o seu conteúdo. Os docentes têm também acessos a estatísticas que permitem observar as atividades realizadas pelos alunos e a pontuação individual por grupo ou atividade.

2.3. Autoavaliação de Escolas

Como foi referido na Introdução a terceira fase do estágio curricular foi referente ao tema da autoavaliação de escolas no Agrupamento de Escolas da Benedita, nomeadamente a Aplicação dos Questionários de Satisfação aos Alunos do 4º ano, do 5º e do 6º ano.

Cada vez mais é importante a avaliação organizacional das escolas, segundo Bidarra et al., (2018) esta avaliação é importante quer em termos da política educativa nos diversos sistemas educativos europeus quer nas práticas organizacionais das escolas.

Segundo os mesmos autores, neste contexto e na sequência do Decreto-Lei n.31/2002, de 20 de Dezembro, que aprova o sistema de avaliação de escolas em Portugal, que integra duas modalidades, sendo uma delas a Autoavaliação de Escolas (AAE), realizadas por cada escola ou agrupamento de escolas.

Com a finalidade quer de contribuir para a melhoria das escolas quer para a sua responsabilização e prestação de contas, é reconhecido “o papel da AEE no apoio à capacitação de escolas e à avaliação interna”. (Conselho Nacional de Educação, 2010, ponto 3; citado por Bidarra, et al 2018).

Sendo a Autoavaliação de escolas apontada como um dos instrumentos decisivos para a melhoria da qualidade do serviço educativo.

Segundo Correia, et al., (2015), estamos numa era de responsabilização *accountability*, ou seja, as escolas são responsáveis pelos resultados escolares e há um aumento de pressão para avaliações externas e de elaboração de *rankings*.

Segundo (Bolívar 2012, citado por Correia, et al., 2015), não tem sido fácil para as escolas desenvolverem processos de autoavaliação que consigam promover a capacidade interna de mudança e de melhoria.

O processo de autoavaliação de escolas nas escolas, contempla várias categorias, Correia, et al., (2015) enumeram as mais relevantes sendo estas: a decisão sobre a autoavaliação; definir a equipa de autoavaliação; o envolvimento dos diversos agentes

educativos no processo de autoavaliação e por fim; o uso e fins do resultado da autoavaliação.

Ainda Chelimsky e Shadish (1999) citado por Oliveira (2016) propõem três perspectivas de avaliação e respectivas finalidades. A prestação de contas ou *accountability* como já foi referido anteriormente, a produção do conhecimento e desenvolvimento.

A perspectiva de *accountability* é utilizada em diversos países com sistemas educativos descentralizados, onde as escolas são autónomas, mas estas tem algum controle por parte do “centro”, ou seja, as escolas têm que prestar contas pelo desempenho ao poder do qual dependem.

Na perspectiva produção de conhecimento, o objetivo é aprofundar o que se sabe sobre as várias dimensões da escola. Nesta perspectiva os processos de avaliação podem ser de iniciativa externa à escola, ou da própria escola, aproximando-se de uma possível avaliação diagnóstica.

Por último, a perspectiva do desenvolvimento visa reforçar a capacidade da escola “para planear e implementar o seu próprio processo de melhoria” (Alaiz et al., 2003: 32, citado por Oliveira, 2016).

De seguida, Oliveira (2016) apresenta um quadro-síntese de MacBeath e McGynn (2002) onde resume as três perspectivas, evidenciando as suas finalidades, destinatários, utilizadores e da relação entre a avaliação interna/externa.

	Perspetiva da prestação de contas	Perspetiva da produção de conhecimento	Perspetiva do desenvolvimento
Finalidade	Fornecer dados sobre o desempenho, a eficácia e a rentabilização do investimento	Gerar novos <i>insights</i> sobre a qualidade/estado de diferentes dimensões da escola (liderança, <i>ethos</i> , aprendizagem e ensino)	Reforçar a capacidade da escola para planear e implementar o seu processo de melhoria
Audiências	Público, em geral, os pais e o poder cultural e local	Gestão da escola e professores	Professores, alunos, pais, líderes
Utilizadores	Gestão da escola	Professores, alunos, gestão da escola	Professores, alunos pais, pessoal de apoio, gestão da escola
Relação entre avaliação interna e avaliação externa	Avaliação sumativa externa suportada pelos dados da autoavaliação	Principalmente a avaliação de diagnóstico através da autoavaliação	Principalmente autoavaliação com apoio de um agente externo

Figura 2.3 - Três perspectivas da avaliação (MacBeath e McGlynn, 2002)

Existe uma característica comum às três dimensões da avaliação que é segundo Oliveira (2016), a necessidade de reunir ou recolher informação.

O mesmo autor acima referido, menciona o pensamento de Alaiz et al. (2003), dizendo que a autoavaliação é um processo de melhoria da escola, conduzido através quer da construção de referenciais, quer da procura de provas (fatos comprovativos, evidências) para a formulação do juízo de valor. É um exercício coletivo, assente no diálogo e no confronto de perspetivas sobre o sentido da escola e da educação; é um processo de desenvolvimento profissional; é um ato de responsabilidade social, ou seja, um exercício de civismo, é uma avaliação orientada para utilização, e por fim é um processo conduzido internamente mas que pode conter com a intervenção de agentes externos (Alaiz et al., 2003: 21, citado por Oliveira, 2016).

A finalidade da avaliação é a melhoria eficaz do desempenho de cada escola. A melhoria eficaz da escola visa a melhoria dos resultados escolares dos alunos, assim como a capacidade de mudança de escola, a isto refere-se uma mudança educacional (Creemers et al., 2007:2, citado por Oliveira, 2016).

Na autoavaliação de escolas há questões a considerar, são elas questões políticas, as finalidades da autoavaliação, questões éticas, ou seja, perceber se as questões que se propõem aos destinatários não entram demasiado no foro pessoal, invadindo a sua privacidade, e por fim questões técnicas, os instrumentos com que se vai avaliar, quem avaliar, o que avaliar, como trabalhar os dados obtidos e como esses dados vão ser divulgados. (Alaiz et al., 2003:74, citado por Oliveira, 2016).

É importante que o processo de autoavaliação se adeque ao contexto onde está inserido e à sua realidade inerente (MacBeath, et al., 2005:107, citado por Oliveira, 2016), sublinham um facto importante, a autoavaliação visa a melhoria da escola, mas para que este seja eficaz é importante que este seja um processo participado, por todos os agentes educativos, ou seja, os professores, os alunos e pais ou seus representantes devem ser incluídos no processo de autoavaliação da escola. O pessoal não docente também deve ser incluído pois estes acabam por estar muito presentes na vida escolar de cada aluno e na relação com os professores.

2.3.1. Processo de Autoavaliação

Antes de iniciar o processo de autoavaliação Areal (2014, cita Fialho, 2009, p.16) refere a importância de formular uma questão essencial, “ porquê avaliar uma escola?”, e a resposta a esta questão irá definir o “para quê avaliar a escola”.

O mesmo autor citado por Areal (2014), sublinha que a sensibilização da comunidade educativa é essencial para o processo de autoavaliação, sendo necessário ultrapassar barreiras como os preconceitos, receios e inseguranças para que se consiga criar um clima de confiança e respeito entre toda a comunidade educativa.

Smyth (1989, Fullan e Hargueaves, 2001, p.93, citado por Areal, 2014), consideram que o incentivo e mobilização parte da liderança da escola, pois se estes criarem condições favoráveis, possibilitam a capacidade de discutir de forma individual ou coletiva dos problemas que afetam a escola e que situações o causaram.

Areal (2014) citando Dias (2007, p.1), sublinha as tarefas que devem ser incutidas à equipa de autoavaliação, estas são: “dinamizar a escola ou agrupamento; providenciar o apuramento diagnóstico da situação da escola/agrupamento no momento de partida; (...) Decidir da oportunidade de usar novos instrumentos de avaliação; Apresentar ao CP⁶ e à Assembleia, e através destes a toda a escola/agrupamento, um relatório sobre o desenvolvimento do processo e do seu resultado, podendo propor futuras medidas a aplicar, a fim de ultrapassar lacunas detetadas ou incrementar os bons resultados obtidos.”

⁶ CP- Conselho Pedagógico

Areal (2014, p.37) apresenta uma proposta de organização da autoavaliação de Azevedo et al., (2006, p.9):

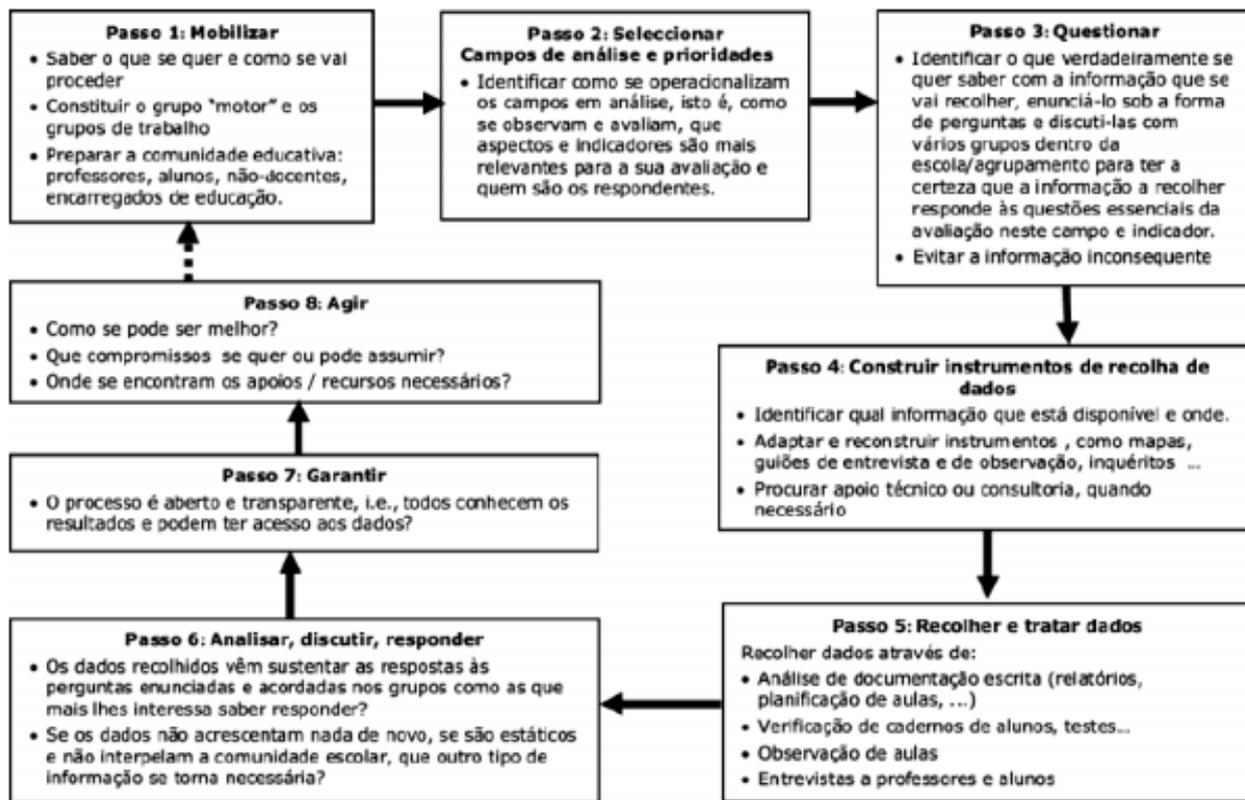


Figura 2.4 - Proposta de organização da autoavaliação (Azevedo et al, 2006, p.9)

Os instrumentos usados para a autoavaliação devem utilizar métodos quantitativos e qualitativos na recolha e análise de dados (questionários, entrevistas, grupos focalizados, observação de colegas e alunos (Cremers-van Wes, 1996; IGE, 2007, p.22-27, citados por Areal, 2014, p.39).

Capítulo 3 - Contextualização da Prática de Estágio

3.1. Descrição do Estágio Curricular

O seguinte projeto de estágio foi elaborado no âmbito do Estágio Curricular em Ciências da Educação. O estágio curricular centra-se em duas bibliotecas, numa 1ª fase na biblioteca da escola sede e numa 2ª fase na biblioteca do centro escolar. Ambas pertencem à rede de bibliotecas escolares, com um polo central no concelho de Alcobaça que pertence à Universidade de Coimbra.

Segundo o Regulamento Interno do Agrupamento de Escolas da Benedita, secção II – bibliotecas escolares (2017) Artigo 8º, as bibliotecas escolares incluem “ os espaços e equipamentos onde são recolhidos, tratados e disponibilizados todos os tipos de documentos – qualquer que seja a natureza e suporte – que constituem recursos pedagógicos quer para atividades quotidianas de ensino, que para atividades curriculares não letivas, quer ainda para ocupação de tempos livres e de lazer”.

O mesmo artigo remete ainda para a importância da B. E., para o desenvolvimento do currículo escolar e as suas atividades devem estar integradas nas restantes atividades e fazer parte do Projeto Educativo.

A biblioteca escolar integra na rede de bibliotecas escolares (R.B.E.), como acima foi referido, o que faz com que se guie por um regulamento específico da mesma. Responsável pela gestão e funcionamento da biblioteca está um professor/bibliotecário e uma equipa educativa responsável pela dinamização e organização.

Num primeiro contacto com a direção do agrupamento, foram propostos alguns objetivos, no entanto alguns não foram possíveis de concretizar, o que limitou os projetos que poderiam vir a ser desenvolvidos. A direção do agrupamento elegeu como orientadora local, a professora bibliotecária da escola sede. Posteriormente e juntamente com a orientadora local, foram definidos alguns objetivos, nomeadamente criar materiais didáticos com recurso às aplicações educativas para aplicar na biblioteca, em tempos livres e intervalos.

A professora orientadora em novembro teve de se ausentar devido a problemas de saúde, o que levou a direção a eleger uma nova orientadora local. Até decidirem quem seria a nova orientadora, a direção propôs que dinamizasse temas livres integrados na componente letiva,

Posteriormente, a direção elegeu então uma nova orientadora, sendo ela a professora/coordenadora do Centro Escolar da Benedita. Em Fevereiro, numa segunda fase do estágio curricular, o local foi alterado para o Centro Escolar da Benedita, na biblioteca também, mas desta vez com especial enfoque para a área da Autoavaliação de Escolas e os processos de implementação, nomeadamente Questionários de Satisfação.

Num primeiro contacto com os professores constatou-se que estes não tinham qualquer formação/ conhecimento sobre as *apps* que existem, nem como isso pode ser uma ajuda para a lecionação das aulas para captar a atenção dos seus alunos. Também quanto à utilização dos dispositivos móveis, os professores não achavam que a sua utilização fosse um elemento positivo em sala de aula, pois causava distração aos seus alunos.

Através da observação direta na biblioteca foi perceptível que mesmo que os professores quisessem incluir as *apps* e os dispositivos móveis em sala de aula, não era assim tão fácil, porque a escola não tem todas as ferramentas necessárias para os alunos trabalharem com os *tablets* pois estes são em número reduzido e não chegam para o número de alunos existentes em apenas uma sala de aula. Outro fator possível perceber através da conversa com os professores foi que a Internet não era tão estável ou boa em todas as salas de aulas, chegando mesmo algumas a não ter capacidade de se conectarem ao *wireless*.

Numa terceira fase do estágio curricular, o foco foi alterado para o processo de autoavaliação do agrupamento, o que através de uma reunião com equipa de autoavaliação, incluindo orientadora local foi percebido que era preciso especial atenção aos questionários de autoavaliação, e foi pedido à estagiária que aplicasse os questionários aos alunos do 4º ano, do 5º ano e do 6º ano.

3.2. Objetivos Gerais e Específicos

De seguida, irão ser apresentados os objetivos gerais e específicos que estão na base do planeamento do projeto de estágio. Os objetivos gerais e específicos definidos são:

1. Conhecer a instituição e as suas necessidades.
 - 1.1. Identificar todos os elementos e as funções de cada um;
 - 1.2. Perceber quais são os projetos existente na biblioteca do Agrupamento;
 - 1.3. Desenvolver aplicativos para a dinamização da biblioteca.

2. Levar os professores a mudar de atitude – Mudar as práticas.
 - 2.1. Dar a conhecer as *apps* existentes;
 - 2.2. Promover dinâmicas onde sejam incluídas *apps*;
 - 2.3. Conhecer as dificuldades dos professores.

3. Aplicar os questionários de satisfação
 - 3.1. Colaborar com a equipa de autoavaliação de escolas;
 - 3.2. Aplicar os questionários aos alunos nos diversos ciclos de ensino.

Depois de apresentados os objetivos gerais e específicos do nosso projeto de estágio passamos, ao capítulo seguinte, a descrever as atividades desenvolvidas durante os nove meses que integrámos o Agrupamento de Escolas da Benedita.

Capítulo 4 - Descrição das atividades

No presente capítulo, são descritas todas as atividades desenvolvidas, durante os nove meses de estágio curricular. O estágio incidu em três fases, numa primeira fase o desenvolvimento de aplicativos para os computadores da Biblioteca para ocupação de tempos livres dos alunos, nomeadamente no Educaplay; de seguida e numa segunda fase a dinamização de temas livres para os alunos do 5º ano e do 6º ano integrados na componente letiva; por fim a Aplicação dos Questionários de Satisfação aos alunos do 4º ano e aos alunos do 5º ano e do 6º ano. O cronograma das atividades (cf. Figura 4.1) elaborado traça cronologicamente os momentos temporais de cada atividade.

Meses \ Atividades	S	O	N	D	J	F	M	A	M
Aplicativos nos Computadores na Biblioteca.	X	X	X						
Temas Livres				X	X				
Autoavaliação do Agrupamento						X	X	X	X

Figura 4.1 – Cronograma das atividades

4.1. Aplicativos no Educaplay

O *software* utilizado para desenvolver aplicativos para os computadores da Biblioteca para a ocupação de tempos livres dos alunos foi o Educaplay. Começámos por criar uma conta com o *email* do Agrupamento no software para depois iniciarmos a criação dos aplicativos. Os temas incidiram sobre os Planetas, os Países da Europa e os Opostos, sendo este último em inglês.

Os recursos materiais necessários para esta atividade foram, mesas, cadeiras, computadores e quanto aos recursos humanos foi a estagiária.

O objetivo principal desta atividade é: Dar a conhecer aos alunos aplicativos interativos, onde podem conjugar a aprendizagem com o jogo.

4.1.1. Sopa de letras- “Planetas”

O primeiro aplicativo a ser desenvolvido foi a Sopa de letras, com o tema: “Planetas”. Como já foi referido no capítulo 2, a Sopa de Letras, é uma atividade que consiste em encontrar as palavras arrastando o rato e clicando na palavra encontrada. Primeiro coloca-se um título e depois as palavras a encontrar.

Esta atividade é ajustável ao público-alvo, como se tratava de alunos com idades compreendidas entre os 10 anos e os 12 anos de idade, colocámos as palavras que tinham de ser encontradas. De seguida irá ser apresentado uma imagem do jogo desenvolvido (cf. Figura 4.2.).

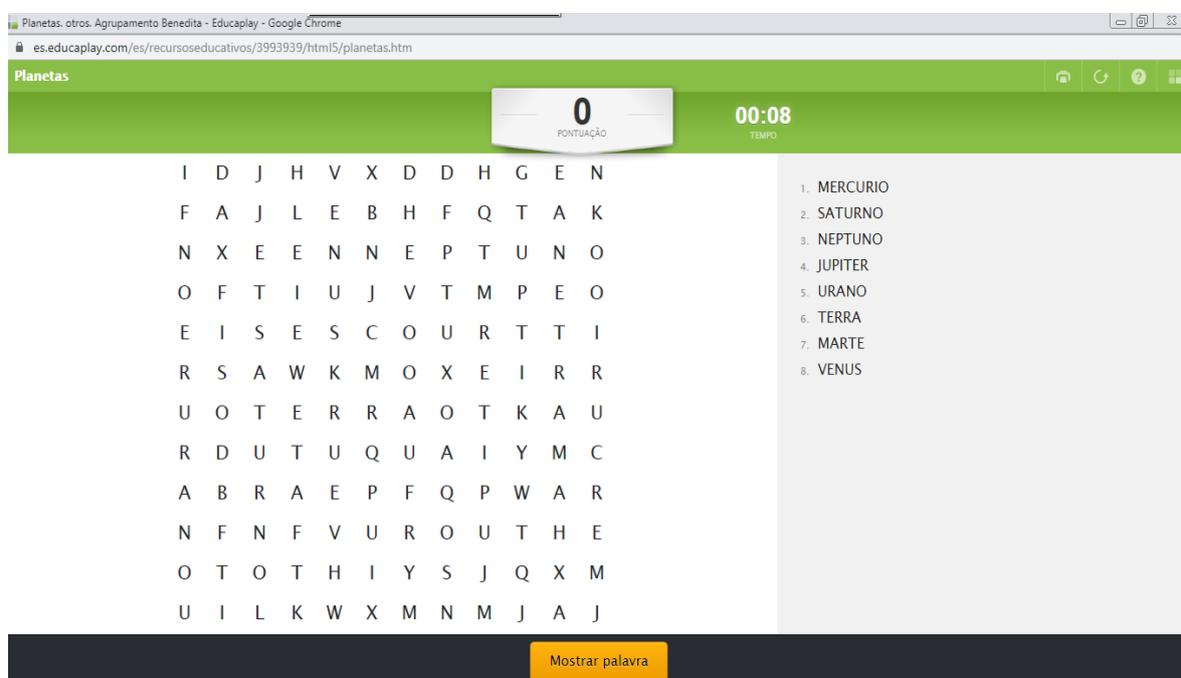


Figura 4.2 – Página Inicial do Jogo “Sopa de letras” sobre os Planetas

4.1.2. Mapa Interativo – “Países da Europa”

Outro dos aplicativos desenvolvidos foi o Mapa Interativo, um jogo dinâmico e bastante interessante. Esta atividade consiste em apresentar uma imagem (fotografia, mapa, esquemas etc..) e definir uma série de pontos para se identificar. Como por exemplo, identificar o nome dos rios sobre um mapa, identificar os ossos do corpo humano sobre um esqueleto, etc.. A imagem escolhida foi o Mapa da Europa (cf. Figura 4.3), no qual os alunos tinham que identificar os países pertencentes à Europa.

Os alunos para a resolução desta atividade, podiam consultar livros disponíveis na biblioteca sobre o tema. Os alunos demonstraram interesse no decorrer da atividade e despertou o espírito de entreajuda, no entanto apesar de poderem consultar manuais que os ajudassem, falharam alguns países. Os erros eram mais notórios em alunos do 5º ano de Escolaridade.

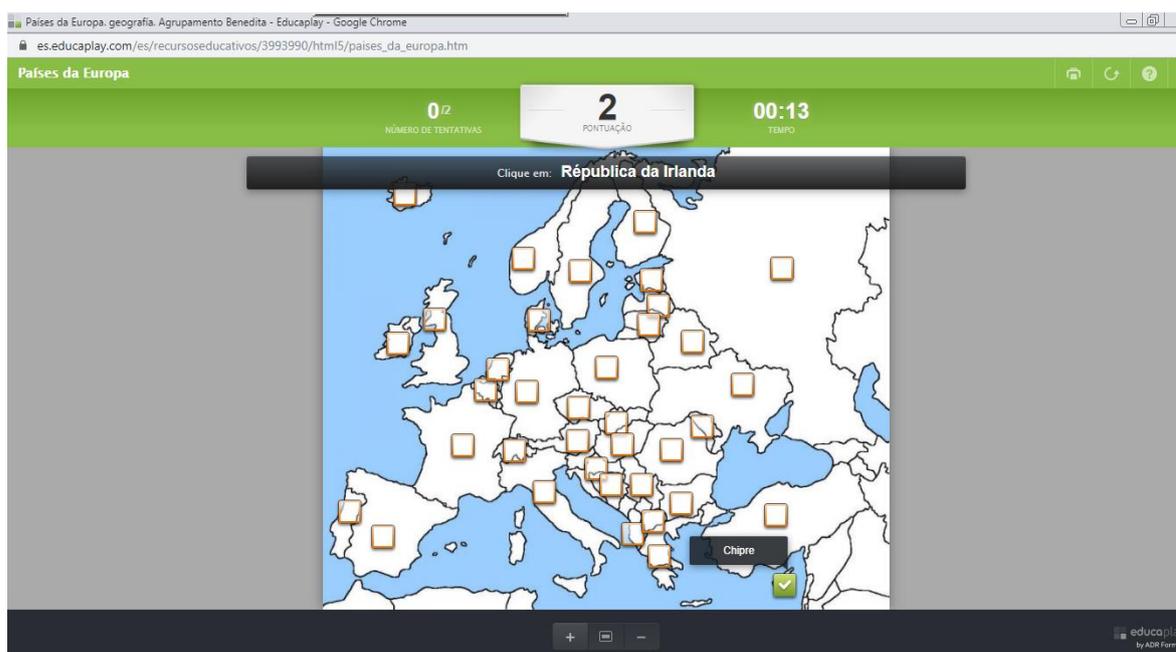


Figura 4.3 - Página Inicial do Jogo “Países da Europa”

4.1.3. Relacionar Elementos – *Opposites*

O aplicativo Relacionar Elementos incidiu sobre o tema dos opostos – *Opposites* (cf. Figura 4.4), este jogo desenvolveu-se em inglês. Consistia em relacionar palavras que são pares como é o caso dos antónimos, com o objetivo de treinar o vocabulário e reconhecer e ligar palavras do mesmo género.

De uma maneira geral, o jogo foi apreciado por todos os alunos que experimentaram, no entanto para aqueles que tinham mais dificuldade na Língua Inglesa, tornava-se mais complicado conseguirem completar a atividade.

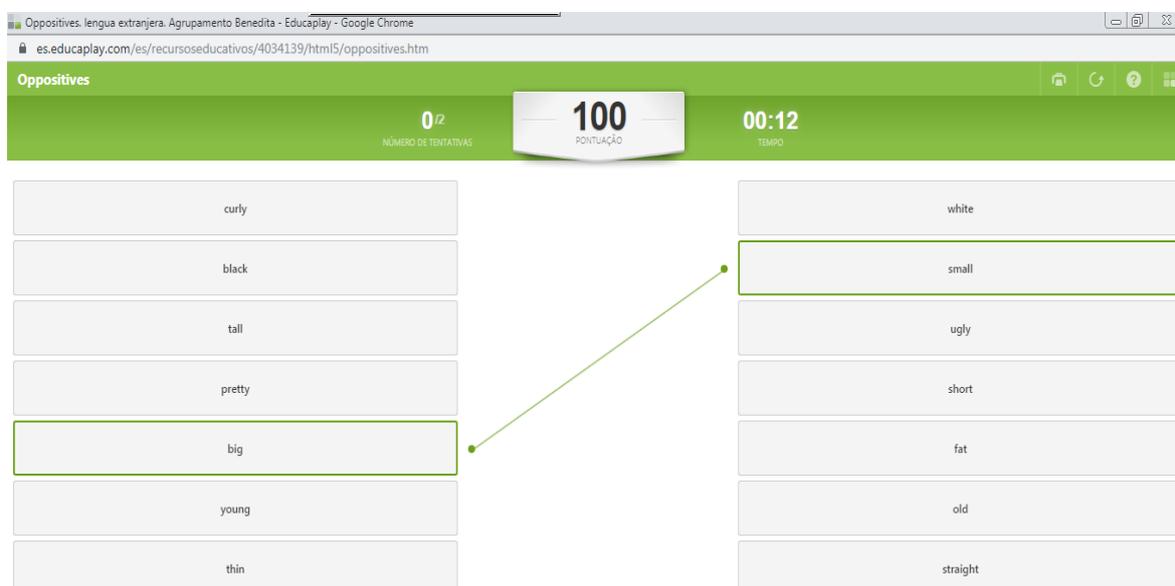


Figura 4.4 – Página Inicial do jogo “Opposites”

O desenvolvimento das atividades com o *Software* “Educaplay” decorreu durante os meses de Setembro, Outubro e Novembro. Os alunos ao realizarem os jogos eram sempre supervisionados pela estagiária. As atividades eram implementadas quando estavam alunos na Biblioteca e dispostos a participar nas atividades propostas. Pode-se concluir que houve muita adesão por parte dos alunos.

4.2 Temas Livres

Foi proposto à estagiária que dinamizasse Temas Livres para os alunos do 5^a ano e do 6^o ano. Esses temas livres eram integrados nas horas letivas, para ocupação de horas de aulas em que não tinham professor para lecionar. Os temas, quem em conjunto com a Direção do Agrupamento pareceram mais sugestivos foram: os “Sismos, “ A Sociedade Ponto Verde” e por fim a revisão de alguns conteúdos de Matemática e Estudo-Meio.

O impacto e envolvimento variava entre turmas, os alunos das turmas do 5^o ano era mais recetivos à atividade e demonstraram interesse. Para outras turmas, nomeadamente do 6^o ano, não demonstravam muito interesse e eram bastante mais inquietos, por vezes não se esforçavam para participar nas perguntas do debate, o que dificultava a condução de cada sessão.

Esta atividade de dinamização de Temas livres decorreu durante o mês de Dezembro e continuou no mês de Janeiro.

4.2.1. Sismos

Nas sessões em que tratamos o tema dos “Sismos”, num primeiro momento foi realizado uma atividade quebra-gelo, com o objetivo dos alunos se apresentarem. Os colegas deveriam complementar a sua apresentação (referindo qualidades, defeitos, gostos, etc.). Para contextualizar e sensibilizar os alunos no tema a ser tratado foi apresentado um vídeo (cf. Figura 4.5) “ Tinoni e Companhia – Quando a terra tremer”⁷, este vídeo pertence à coleção de vídeos do “Tinoni e Companhia”, trata de temas importantes mas de maneira que os mais novos percebam.

De seguida iniciou-se um debate com perguntas colocadas pela estagiária, “O sismo é um fenómeno natural?”; “Quais são os objetos dos quais não nos devemos aproximar durante um sismo?”; “Quando está a ocorrer um sismo devemos ir para perto de janelas ou armários?”; “Durante um sismo devemos utilizar as escadas e o elevador?”; “O que se deve fazer em primeiro lugar quando ocorre um sismo?”; e por fim, “Porque é que é importante o plano de emergência tanto em casa como na escola?”. Estas foram algumas das perguntas feitas aos alunos, de modo a perceber o que eles tinham ficado a entender do vídeo apresentado anteriormente.

⁷ Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SKyXi5HJBYE>



Figura 4.5 – Início do vídeo “Quando a terra tremer”

Para finalizar, seguia um momento de leitura de modo a consolidar toda a aprendizagem acerca do tema. Os conteúdos estavam disponíveis *online*, no *site* do “Tinoni e Companhia”, este é um *site*⁸ de segurança infantil e onde aborda vários temas dedicados aos mais novos.

O feedback acerca das sessões foi bastante positivo, pois os alunos demonstraram interesse e no debate de ideias além de quererem falar todos ao mesmo tempo, eram participativos.

⁸ Site disponível em: <http://www.tinoni.com/espaco-crianca-sismos.php?&id=3>

4.2.2. Sociedade Ponto Verde – Kahoot

Outro dos temas tratados nas sessões com os alunos foi sobre a “Sociedade Ponto Verde”. Num primeiro momento, realizou-se a atividade quebra-gelo à semelhança da sessão anterior. De seguida iniciou-se com um *quizze* no *Kahoot* (cf. Figura 4.6). Inicialmente, foi definido que esta atividade seria realizada através de dispositivos móveis (*tablets/smartphones*), no entanto surgiram algumas limitações, nomeadamente a instalação de *wireless* na sala de aula e também não havia disponíveis *tablets* na escola para todos os alunos envolvidos. Por estes motivos, os alunos usaram os seus *smartphones* para realizarem a atividade, mas como nem todos tinham, a turma dividiu-se em vários grupos de modo a todos poderem participar.

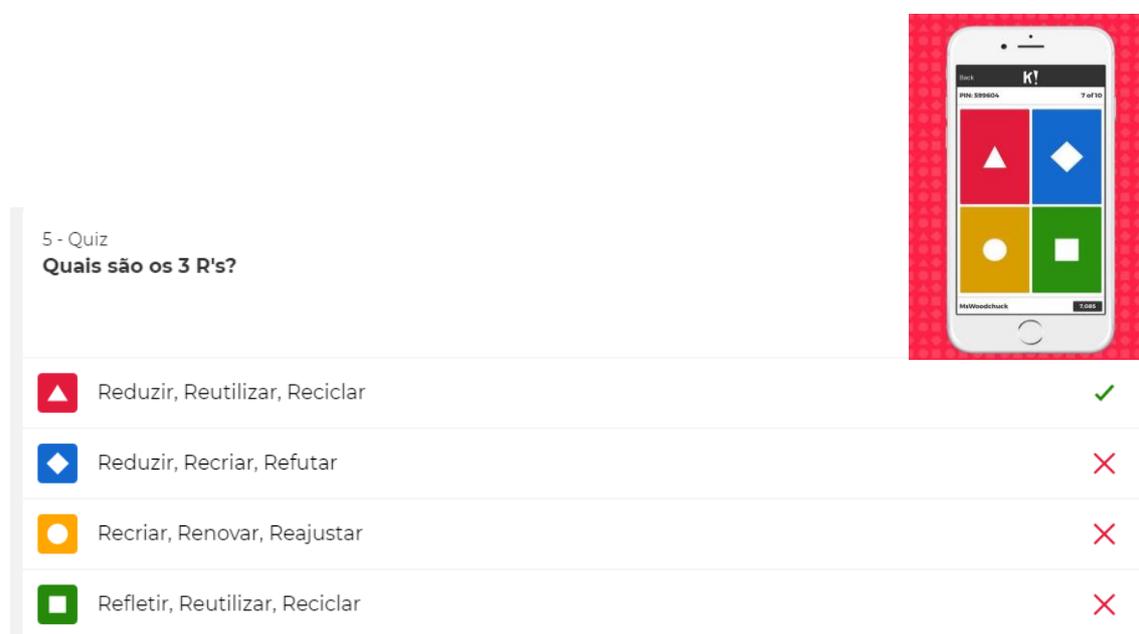


Figura 4.6- Pergunta do *Quiz* realizado no *Kahoot*

No final de cada questão, mostrava o *ranking*, com a pontuação de cada um. O feedback imediato dos alunos acerca do *Quiz* era muito positivo pois despertava a competição entre eles, pois todos queriam acertar. No final do *Quiz*, o Kahoot apresenta pontuação final de todas as questões e fornece um Sumário das pontuações (cf. Figura 4.7) de cada um dos jogadores a cada questão.

Sociedade Ponto Verde					
Kahoot! Summary					
Rank	Players	Total Score (points)	Q1	O cartão e o papel vão para o ecoponto?	
1	SILVANA		889	889	Azul
2	Ritaferreira		633	633	Azul
3	Joel		567	567	Azul
4	Carlota		0	0	Amarelo
5	Francisca e Cat		0	0	Amarelo
6	Ândria		0	0	Amarelo
7	Joana e Mar		0	0	Amarelo
8	Inês		0	0	Amarelo
9	Lourenco		0	0	Amarelo
10	Beatriz		0	0	Laranja

Figura 4.7 - Sumário das pontuações de uma pergunta do quiz

De seguida, os alunos visualizaram um vídeo acerca do tema que se intitula “Reciclagem- Ensinar as Crianças a Reciclar”, que apresenta um breve resumo de como se recicla. No final, a estagiária pediu para que, de forma voluntária, eles fizessem uma breve apreciação da sessão oralmente, dizendo o que tinham gostado mais e o que tinham gostado menos. De uma forma geral todos os comentários foram positivos, salientando que gostavam de ter resolvido mais *quizzes*.

4.2.3. Estudo do Meio – Kahoot

Nas sessões onde se dinamizou o tema Estudo do Meio, estas foram de curta-duração, apenas de trinta minutos. As turmas que resolveram este *quiz* (cf. Figura 4.8) no Kahoot eram turmas que já tinham estado em sessões anteriores, já sabiam todos os procedimentos.

Iniciou-se como introdução ao tema, os alunos formaram grupos e iniciou-se a atividade. Este *quiz* era mais extenso, do que o da atividade anterior, mas mesmo assim os alunos não dispersaram e estavam muito atentos às questões colocadas.

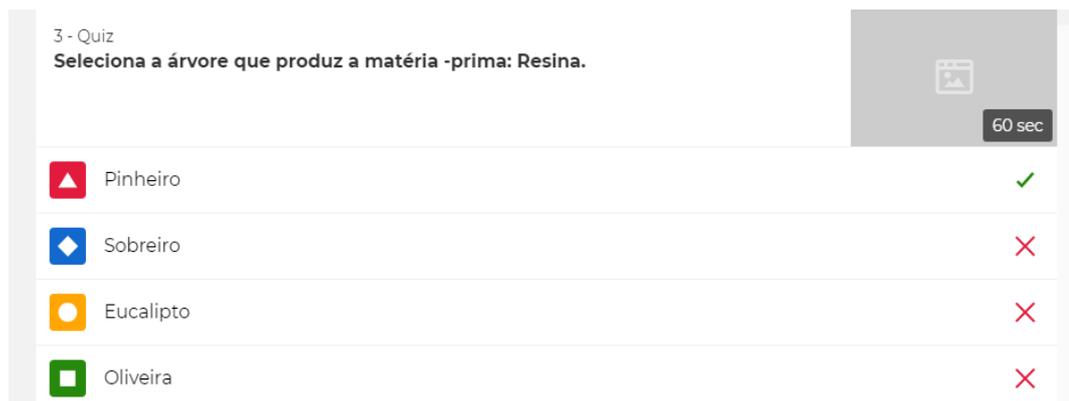


Figura 4.8 – Pergunta do *Quiz* realizado no Kahoot

4.2.4. Matemática no Ensino Básico - Kahoot

O último tema a ser dinamizado foi de Matemática, à semelhança do tema anterior, a sessão foi de curta-duração. Iniciou-se com uma explicação sobre o tema do *Quiz* (cf. Figura 4.9) e, logo de seguida, começaram a realizar o Kahoot. O *quiz* de Matemática integra diversos temas, revelou ser um tema mais complexo, para além de ter o tempo de resposta mais longo, os alunos respondiam menos e houve um número maior de respostas erradas.

O feedback não foi tão positivo como nos *Quizzes* anteriores, houve mais críticas relativamente ao tema, havendo algumas exceções.

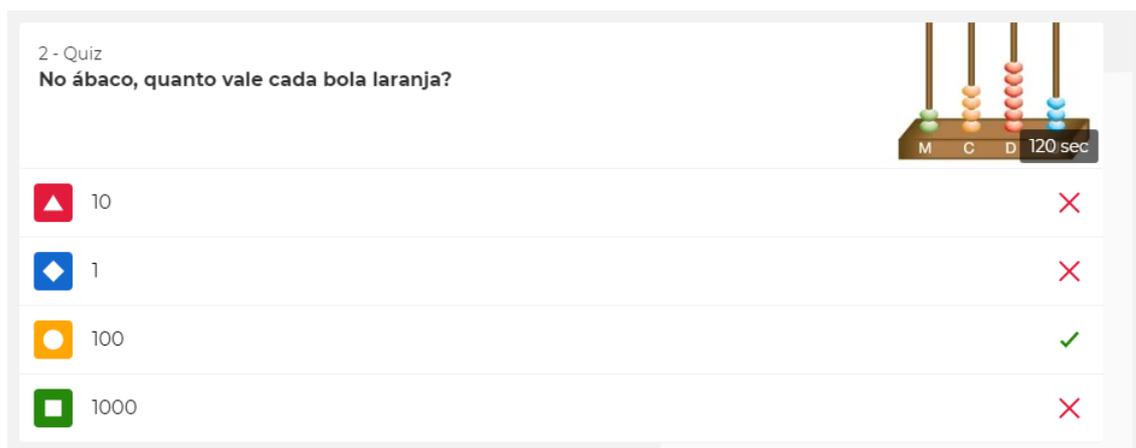


Figura 4.9 - Pergunta do *Quiz* realizado no Kahoot

4.3. Autoavaliação do Agrupamento

Numa terceira fase do estágio que decorreu entre Fevereiro e Maio, foi pedido à estagiária que mudasse da Escola Sede para o Centro Escolar da Benedita, pois a nova orientadora local, é a Coordenadora do Centro Escolar. Nesse momento, a estagiária passou a assistir às reuniões de Autoavaliação, inteirando-se do que estava a ser feito. Foi pedido que quando estivesse terminado os Questionários de Satisfação dos alunos, esta o fosse aplicar às escolas do 1º Ciclo e à escola do 2º Ciclo.

Os Questionários de Satisfação são um dos instrumentos de autoavaliação de escolas. Os questionários foram respondidos por toda a comunidade educativa e de forma anónima, nomeadamente: Encarregados de Educação, Pessoal Não Docente, Professores e Alunos. De seguida serão apresentadas algumas das questões que incidiam nos questionários dos diversos agentes educativos. As dimensões dos questionários para a comunidade educativa eram: Ambiente e Segurança na Escola, Avaliação dos diversos agentes envolvidos, Avaliação da Biblioteca e do Refeitório e a Relação Interpessoal.

a) Encarregados de Educação: “A escola é segura para o meu educando.”; “ Os funcionários prestam um bom serviço.”; “O Agrupamento preocupa-se em promover a disciplina.”; Recomendaria a escola a outros Encarregados de Educação”; “ Sei onde consultar os documentos orientadores do Agrupamento (Projeto Educativo, Regulamento Interno,..).”.

b) Professores: “As atividades letivas dos alunos estão bem distribuídas ao longo do dia e da semana.”; “A direção atua de forma diligente nas situações de indisciplina.”; “Preocupo-me em facultar toda a informação que considero pertinente aos Encarregados de Educação.”; “Trabalho em colaboração com os colegas do mesmo grupo disciplinar/ano”; Considero-me exigente com as aprendizagens dos alunos.”.

c) Pessoal Não Docente: “Relaciono-me bem com os colegas de trabalho”; “Os assistentes operacionais prestam um apoio eficaz”; “A direção é acessível a sugestões e a esclarecer dúvidas.”; “A escola promove um controlo eficaz de entradas e saídas dos alunos do recinto escolar.”; “A comunicação com os Encarregados é eficaz.”.

d) Alunos do 4º ano: “Considero que os trabalhos de casa contribuem para a melhoria das minhas aprendizagens.”; “Tenho os apoios educativos de que preciso na escola.”; “O espaço escolar é limpo.”; “Gosto da Biblioteca Escolar”.

e) Alunos do 5º ano e do 6ºano: “Gosto das atividades oferecidas pela escola”; “ Os funcionários ajudam-me sempre que necessito.”; “Na escola tenho os apoios que necessito.”; “Os trabalhos de casa ajudam-me a estudar”; “O controlo de entrada e saída da escola é rigoroso.”.

A escala utilizada para medir o grau de satisfação dos participantes, foi a de tipo Likert, esta é a escala mais utilizada para questionários de opinião. O formato da Escala de Likert é: “Discordo totalmente”, “Discordo parcialmente”, “Indiferente”, “Concordo parcialmente”; e por fim “Concordo totalmente”.

4.3.1. Aplicação dos Questionários de Satisfação aos alunos do 4º, 5º e 6º ano

Como foi referido anteriormente, foi pedido à estagiária que fosse às escolas do 1º Ciclo: EB1 do Casal da Lagoa, Turquel, Vimeiro, Ribafria e ao Centro Escolar da Benedita e também à Escola Sede do Agrupamento, aplicar o Questionário de Satisfação aos alunos do 2º Ciclo (Cf. Figura 4.10).

Num primeiro momento, a direção contactou as escolas do 1º Ciclo, para uma melhor organização dos dias em que iríamos aplicar os questionários em cada escola. Quando chegámos ao local, as professoras já tinham avisado os alunos do que se tratava e qual era o objetivo de responderem ao questionário. Em todas as escolas procedia-se da mesma maneira. Era feita uma breve apresentação da estagiária e depois consoante o material informático disponível, nomeadamente os computadores, os alunos realizavam o questionário.

Os alunos colocavam dúvidas quando não estavam a perceber as questões. A estagiária ajudava mas sempre de forma imparcial, sem influenciar as respostas dos alunos.



Figura 4.10 - Imagens da Aplicação dos Questionários de Satisfação do Alunos do 4º ano, 5º ano e 6ºano

4.4. Formação no LabTE

Paralelamente ao estágio curricular ainda foram realizadas pequenas formações no LabTE (Laboratório de Tecnologia Educativa, coordenado pela Professora Doutora Ana Amélia Amorim Carvalho) que tinham como objetivo dar a conhecer um determinado *software*.

No dia 30 de Novembro decorreu uma sessão sobre a atividade *Escape Room* dinamizada pela Doutora Adelina Moura. Esta sessão consistiu inicialmente numa breve apresentação do conceito de *Escape Room* desafios colaborativos na sala de aula. Os participantes colaboram para encontrar objetos escondidos, completar tarefas, encontrar pistas, resolver quebra-cabeças, etc...

Os motivos para utilizar esta atividade são: motivar para a ação; imersão na aprendizagem; desenvolver a imaginação; resolução de problemas; fomentar coesão de grupo; aprender a pensar; e por fim a avaliação de alternativas.

De seguida foram indicados diversos aplicativos para apresentar os desafios aos alunos.

Por fim podemos concluir que as formações que nos são disponibilizadas pelo LabTE são muito importantes para retirar ideias para a conceção de material pedagógico.

Capítulo 5- Avaliação do Estágio

5.1 Avaliação do estágio Curricular no Agrupamento de Escolas da Benedita

A seguinte componente é considerada uma das mais importantes durante todo o percurso de estágio, pois é o momento em que são produzidas algumas considerações em relação ao nosso desempenho no mesmo.

No presente relatório estão relatadas atividades que promoveram em nós uma série de conhecimentos, competências e saberes, que se tornam imprescindíveis como futura técnica em Ciências da Educação. A orientadora local pôde avaliar todo o trabalho através de uma grelha de avaliação de competências transversais, construída pelo Conselho Pedagógico da Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade de Coimbra.

Ao longo do estágio, a orientadora local elogiou o nosso desempenho e dedicação. Os alunos ao longo das sessões desenvolvidas, no âmbito das *Apps* e Dispositivos móveis, foram sempre dando um *feedback* positivo e era frequente ouvir-se: “Queremos mais atividades como esta”; “Porque os professores são utilizam estes jogos nas aulas?”; “Gostamos muito destes temas”.

5.2 Autoavaliação

As considerações que se seguem são referentes à nossa autoavaliação do trabalho desenvolvido no Agrupamento de Escolas da Benedita.

A escolha da instituição foi um passo difícil e ponderado para iniciar este percurso. Após a escolha do local, seguiu-se todo o processo de extrema importância pois o estágio é dos momentos mais esperados, pois constitui a transição da teoria à prática.

Inicialmente, nas primeiras visitas à entidade que nos acolheu, o receio estava sempre presente, foram traçados os primeiros objetivos, mas alguns dos quais não se puderam concretizar, devido a limitações impostas, tendo que ser reformulados.

Foi acolhedora a forma como toda equipa nos recebeu e rapidamente ficámos a conhecer todos os agentes envolvidos. Existiram algumas dificuldades no meio do percurso de estágio, mas tudo foi contornado da melhor forma, pois houve momentos que nos sentimos desamparadas sem saber com quem falar no Agrupamento.

A execução das atividades foi um longo percurso, mas foi muito gratificante para o nosso percurso profissional. As reações dos alunos que realizaram as atividades foram dos momentos que marcam pois nas crianças conseguimos perceber a sua sinceridade e humildade, mesmo que estivessem irrequietos ao longo das atividades, eles conseguiam captar e prestar atenção ao que estava a ser dito.

Concluindo, podemos reforçar que as dúvidas que ocorreram acabaram por ser esclarecidas junto da Direção do Agrupamento, assim como das orientadoras.

Conclusão

Ao longo de todo o percurso feito no estágio, fomos percebendo que as Ciências da Educação abrangem várias áreas. Desta forma, pode-se concluir que um profissional será capaz de atuar em vários contextos com diversos públicos. A realização do Estágio Curricular visa aplicar todos os conhecimentos adquiridos durante os últimos cinco anos, e permitiu também adquirir e desenvolver novas competências. Para além de por vezes existirem obstáculos que nos fazem mudar o rumo e mudam os nossos objetivos, é importante contornar os obstáculos sem nunca desistir.

As *Apps* e os dispositivos móveis estão cada vez mais presentes na vida dos alunos do século XXI. Foi neste âmbito que decidimos introduzir a vertente tecnológica na dinamização das atividades da Biblioteca e nos Temas Livres, um dos desafios era motivar os alunos e estimulá-los para o debate despertando a curiosidade. Foi bastante desafiante para a Estagiária, o facto de dinamizar atividades na componente letiva dos alunos.

Numa outra fase do estágio, um aspeto bastante enriquecedor foi poder assistir às reuniões da equipa de Autoavaliação pois permitiu consolidar conhecimento aliado à prática. Aplicar os Questionários de Satisfação aos alunos foi também uma experiência importante, sensibilizando para as dificuldades que eles tiveram na compreensão de alguns itens.

Assim é possível concluir que este ano de estágio foi uma mais-valia para o desenvolvimento desta profissional em Ciências da Educação, pois proporcionou a oportunidade de produzir recursos educativos e também de aplicar os Questionários de Satisfação aos alunos como foi referido anteriormente, bem como interagir com diferentes profissionais de ensino.

Nesta fase, reconhecemos uma evolução. Sentimo-nos mais confiantes e com capacidade de interação em equipas de trabalho.

Referências Bibliográficas

Agrupamento de Escolas da Benedita (2017-2021). *Educar no Século XXI*. Projeto Educativo 2017-2021. Agrupamento de Escolas da Benedita. Alcobaça. Disponível online: <http://www.aebenedita.pt/documentos-orientadores/>

Areal, A.R.A.B.D. (2014). *Processo de Implementação da autoavaliação na escola. Contributo para a sua definição*. Mestrado em Administração e Gestão Educacional. Departamento em Administração e Gestão Educacional. Lisboa.

Bidarra, M., Barreira, C., Valgôde, M., & Alferes, V. (2018) Atitude dos professores face à avaliação de escolas. *Indagatio Didactica*, 10 (2), pp. 227-248.

Braz, M.C.V.V.M.F. (2012) *O projeto educativo como documento orientador da vida na escola*. Mestrado em Administração Educacional. Instituto Politécnico de Santarém. Escola Superior de Santarém.

Casanova, M.P. (2014). Construção do Projeto Educativo. In Teresa Estrela (ed.) (2014), *Educação, Economia e Território. O papel da Educação no desenvolvimento* (p.1). Lisboa: EDUCA/Secção Portuguesa da AFIRSE.

Castro, C.G.S. (2014) *A utilização de Recursos Educativas Digitais no Processo de Ensinar e Aprender: Práticas dos Professores e Perspetivas dos Especialistas*. Tese de Doutoramento em Ciências da Educação. Faculdade de Educação e Psicologia. Universidade Católica.

Carvalho, A. A. A. (2015). Apps para Ensinar e para Aprender na Era Mobile Learning. In A. A. A. Carvalho (Org), *Apps para dispositivos móveis: Manual para professores, formadores e bibliotecários* (pp.9-17). Lisboa: DGE, ME.

Comissão Setorial para a Educação e Formação; Grupo de trabalho para a Gestão da Qualidade no Ensino Superior (2014) *Análise SWOT do Ensino Superior Português: Oportunidades, Desafios e Estratégias de Qualidade*. Imprensa da Universidade de Coimbra.

Correia, A., Fialho, I., & Sá, V., (2015). A autoavaliação de escolas: tensões e sentidos da ação. *Revistas de Estudos e Investigação em Psicologia e Educação*, vol.nº10, pp.100-105.

Gil, H., Gaspar C., Cunha, J., Faustino., & Ambrósio, L. (2018). *A utilização de recursos educativos digitais na escola do século XXI: Novos paradigmas? Novos desafios... ou uma nova Ética?*. In *Congresso Internacional TIC e Educação* (pp.431-443). Lisboa: Instituto de Educação da Universidades de Lisboa.

Guimarães, D. (2015). Kahoot: quizzes, debates e sondagens. In A. A. A. Carvalho (Org), *Apps para dispositivos móveis: Manual para professores, formadores e bibliotecários* (pp.9- 17). Lisboa: DGE, ME.

Oliveira, A.M.B (2016) *Autoavaliação e Melhoria das Escolas: Numa lógica de compromisso*. Revista Portuguesa de Investigação Educacional, vol 16, pp.129-144.

Salazar, N.R.P. (2014) *Influencia del uso de la Plataforma Educaplay en el Desarrollo de las Capacidades de Comprensión y Producción de Textos en el Área de Inglés en Alumnos de IER. Año de Secundaria de una Institución Educativa Particular de Lima*. Tese para obter o grau de Mestre em Integração, Educação e Inovação Educativa das Tencologias da Informação e Comunicação. Universidade Católica do Perú.

Anexos

Anexo 1 – Perguntas do Kahoot – Sociedade Ponto Verde

1- O cartão e o papel vão para o ecoponto:

Respostas:

a) Azul

b) Amarelo

c) Verde

d) Laranja

2- As rolhas de cortiça vão para o ecoponto:

a) Verde

b) Amarelo

c) Azul

d) Lixo Comum

3- As pilhas vão para que ecoponto?

a) Laranja

b) Verde

c) Vermelho

d) Lixo Comum

4 – Os restos de Óleo tem algum ecoponto onde colocar?

a) Sim

b) Não

5- Quais são os 3 R's?

a) Reduzir, Reutilizar, Reciclar

b) Reduzir, Recriar, Refutar

c) Recriar, Renovar, Reajustar

d) Refletir, Reutilizar, Reciclar

6- As Embalagens de Metal vão para o ecoponto:

a) Amarelo

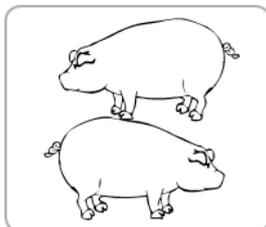
b) Verde

c) Vermelho

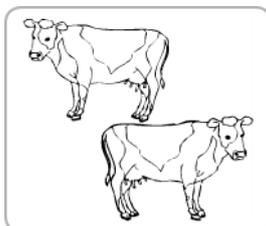
d) Azul

Anexo 2 – Perguntas do Kahoot – Estudo do Meio

1. Legenda a imagem com os tipos de gado apresentados



Gado bovino	Aves de capoeira
Gado caprino	Gado suíno



Gado bovino	Aves de capoeira
Gado caprino	Gado suíno

2. Selecciona a matéria-prima que cada árvore produz.

Resina

Pinheiro	Sobreiro
Eucalipto	Oliveira

Cortiça

Pinheiro	Sobreiro
Eucalipto	Oliveira

3. Lê a descrição. Selecciona o tipo de pesca que correspondente.

É feita longe da costa com grandes barcos alguns dos quais com frigoríficos, onde se congela o peixe capturado

Pesca artesanal	Pesca industrial
-----------------	------------------

4. Como se chama o objeto representado na imagem?

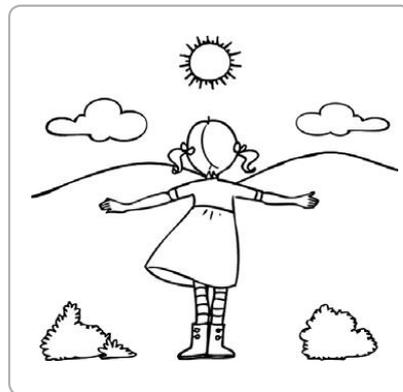


Bússola	Rosa-dos-ventos
---------	-----------------

5. Completa a afirmação com o ponto cardeal.

Se nos virarmos para o Sol ao meio-dia:

à frente fica o....



Norte	Sul
-------	-----

6. Selecciona verdadeiro ou falso

A Lua é uma estrela que está mais perto do que as outras, mas emite pouca luz.

Verdadeiro	Falso
------------	-------

O Sol não se move e a Terra movimenta-se à volta dele.

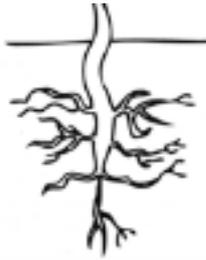
verdadeiro	falso
------------	-------

7. Lê a descrição. Selecciona o sistema responsável por:

Filtrar o sangue, removendo as impurezas resultantes do trabalho das células e produzindo a urina

Sistema reprodutor	Sistema urinário
Sistema circulatório	Sistema respiratório

8. Observa a imagem. Selecciona o tipo de raiz:



Raiz apumada	Raiz fasciculada.
--------------	-------------------

9. Observa a imagem. Selecciona a classe a que pertence este animal:



Anfíbios	Mamíferos
Répteis	Peixes

10. Classifica o seguinte animal segundo a sua alimentação.



Omnívoro	Carnívoro
Herbívoro	Granívoro

11. Selecciona a legenda correta para a imagem.



Bandeira Da região Autónoma dos Açores

Bandeira Da região Autónoma da Madeira

12. Qual dos brasões pertence à Vila de Turquel?



A



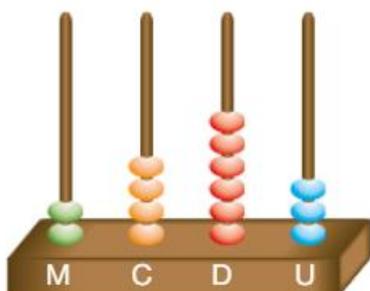
B

A

B

Anexo 3 – Perguntas do Kahoot - Matemática

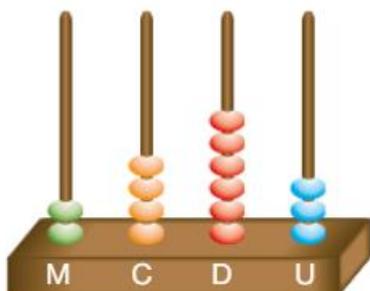
1.



Qual dos seguintes números está representado no ábaco?

2463	2343
2453	2653

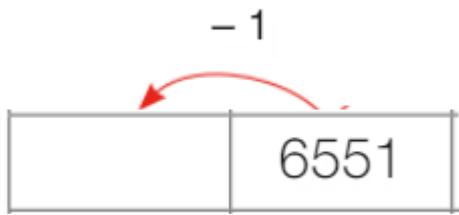
2.



No ábaco, quanto vale cada bola laranja?

10	1
100	1000

3.



Qual o número que completa a imagem?

6552	6555
6549	6550

4.

MCCCLXXXV

Selecione o número correto em numeração árabe.

1485	1385
1335	1456

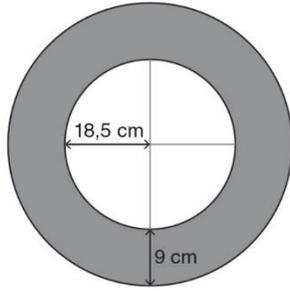
5.



Qual o valor do algarismo rodeado a vermelho?

30000	300000
3000	300

6.

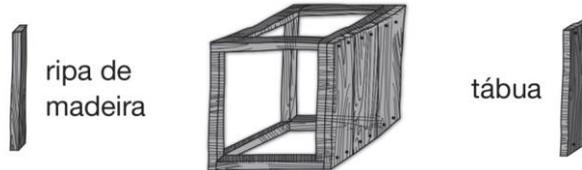


Indica o diâmetro total do pneu representado na imagem.

36,5	27,5
18,5	35,6

7.

Um carpinteiro estava a construir a caixa representada na figura.

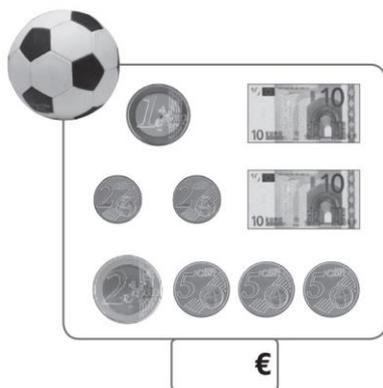


Quantas ripas de madeira teve de utilizar?

6	12
8	4

8.

O Damião comprou esta bola de futebol. Conta as notas e moedas para saber quanto custou.



23,16€	13,19
19,25	23,19€

9.

Que horas marca o relógio do Alfa?

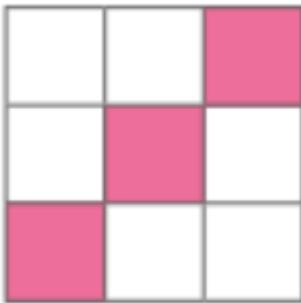


Alfa

11h30m	09h30m
10h30m	6h10m

10.

Qual a fração que corresponde à parte pintada da figura?



$$\frac{1}{2}$$

$$\frac{1}{3}$$

$$\frac{1}{4}$$

$$\frac{1}{10}$$

11.

Faz correspondência de decímetros para metros. Completa com o número em falta.

$$125 \text{ dm} = \underline{\quad} \text{ m}$$

1,25m	0,125m
12,5m	125m

12.

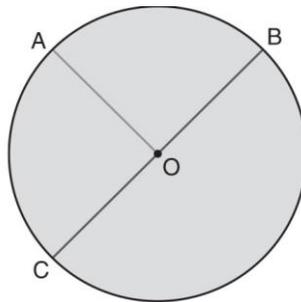
Faz correspondência de metros para decímetros. Completa com o número em falta.

$$0,5 \text{ m} = \underline{\hspace{2cm}} \text{ dm}$$

0,15 dm	0,05dm
0,005dm	5dm

13.

Se \overline{AO} mede 2,5 cm, então \overline{CB} mede cm.



5 dm	3 cm
5 cm	2,5 cm

13. Faz a correspondência e seleciona o valor correto.

$$75,6 \text{ cl} = \underline{\hspace{2cm}} \text{ ml}$$

756	0,756
7,56	7,560

14. Faz a correspondência e seleciona o valor correto.

$$35 \text{ kl} = \underline{\hspace{2cm}} \text{ dal}$$

350	3500
3,5	0,35

15.

Lê a definição e seleciona o termo correto

é o ponto que se encontra à mesma distância de todos os pontos da circunferência.

Raio	Círculo
Centro	Diâmetro

16.

Lê as afirmações e seleciona verdadeiro ou falso.

O cilindro tem duas faces curvas.

Verdadeiro	Falso
------------	-------

A pirâmide triangular tem quatro vértices.

Verdadeiro	Falso
------------	-------

O cubo tem seis faces quadradas.

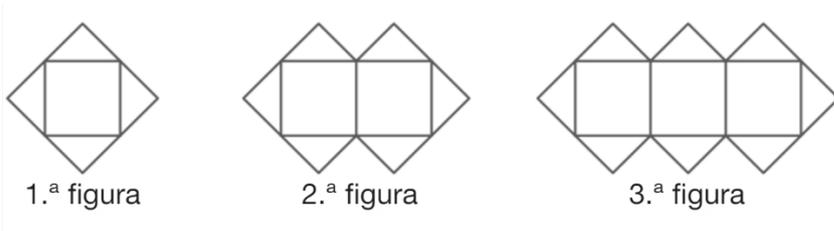
Verdadeiro	Falso
------------	-------

O paralelepípedo não tem faces retangulares.

Verdadeiro	Falso
------------	-------

17.

Observa a seguinte sequência de figuras.



Quantos triângulos terá a 4.^a figura da sequência?

9	10
12	14

18.

Seleciona as respostas corretas.

		7x9
72	63	
		6x8
42	48	
		6x6
36	42	