

TEM A PALAVRA... HENRIQUE LEAL
GIVING THE FLOOR TO... HENRIQUE LEAL
TIENE LA PALABRA... HENRIQUE LEAL

1. BREVE BIOGRAFIA

Henrique Leal, é professor do ensino básico, coordenador de ano e mentor do projeto “Mobile Learning 5.0” do Agrupamento de Escolas D. Maria II – Vila Nova de Famalicão. Professor Orientador de Mestrado do 1º ciclo do ensino básico da Escola Superior de Educação do Porto. A sua filosofia pedagógica é: *“O ambiente de sala de aula deve ser propício à colaboração, comunicação, criatividade, pensamento crítico, autonomia... E se o ambiente influenciasse o desempenho académico, o estado emocional/ social e o comportamento, mais do que a importância que normalmente lhe é dada? O processo tem tanto ou mais valor do que o resultado!”*

O seu percurso académico e profissional é o seguinte: 2022: Formação de Formadores para Capacitação Digital; 2015: Pós-graduação - Curso de Especialização em Administração Escolar; 2014: Mestrado de Ensino em Artes Visuais do 3º ciclo e Secundário; 2011/2012: Pós-Graduação em Ensino Especial - Domínio Cognitivo e Motor; 2010/2011 Pós-Graduação de Ensino em Artes Visuais do 3º ciclo e Secundário; 2005/2006- Pós-Graduação em TIC (Instituto Superior de Informática e Gestão – Lisboa); 2002/2003- Licenciatura - Professor do Ensino Básico, variante Educação Visual e Tecnológica.

É Formador de professores, acreditado pelo Concelho Científico-Pedagógico da Formação Continua, nas áreas e domínios A25; C14; C15; C16. Destacam-se as seguintes ações de formações ministradas: Capacitação Digital Docente; Apps e Gamificação – um recurso para o sucesso escolar; O Jogo Educativo nos alunos NEE (e-learning- 25horas); Ambientes Inovadores de Aprendizagem, Programação e Robótica no Ensino Básico; O Smartphone e o Tablet ao serviço do professor (25horas); Oficina de Formação -Exploração Pedagógica de APPS utilizando tablets na Educação (50horas); 1st Training Day sobre aprendizagem com jogos (Kahoot) (3); 2nd Training Day sobre aprendizagem com jogos (Socrative) (3h); 3rd Training Day sobre o Padlet (3h); 4th Training Day sobre o Padlet e Mentimeter (3h).

2. BREVE DESCRIÇÃO DO SEU PERCURSO E PRINCIPAIS PROJETOS

O Seu projeto mais recente é o “Mobile Learning 5.0”. Este destina-se a alunos do 1º ciclo e tem como base o centrar da atividade de sala de aula no aluno, assentando nestes princípios:

- Diferenciar & personalizar o ensino é possível!
- Cada um trabalha consoante as necessidades detetadas!
- Cada um tem propostas variadas!
- Cada um evolui ao seu ritmo!
- Cada um tem a possibilidade de trabalhar com um parceiro e pedir ajuda!

Tendo alunos diferentes numa sala, é necessário atender e respeitar as diferenças, adaptando o trabalho a essas diferenças, de modo a tudo fazer para que cada um consiga dar o seu melhor.

Com este projeto de integração do digital no ambiente natural da sala de aula, o professor cria para eles, e com eles, uma sala inspiradora e motivadora, esse é o objetivo desde o primeiro dia em que comecei a planear o Projeto Mobile Learning, no ano letivo 2019. Agora o projeto suporta um upgrade para 5.0.

Deparamo-nos com um novo perfil de aluno, com novas competências, que precisam de ser exploradas e potenciadas, mediadas pela tecnologia ubíqua.

3. ENTREVISTA

Q1 - Atualmente é um professor reconhecido na comunidade em que se insere (e também fora dela) pelo trabalho singular que tem desenvolvido em prol dos alunos, em particular ao nível do desenvolvimento de práticas educativas inovadoras com recurso ao digital. Pode descrever o projeto mais recente que tem vindo a implementar e o seu contexto?

Olhando para este século, e para os últimos três anos em particular, é mais do que evidente que temos de mudar a nossa forma de ver o ensino e aprendizagem, esta pode ser feita em qualquer hora e em qualquer lugar. A utilização de dispositivos móveis, por parte dos alunos, fez com que o acesso à informação não dependesse de momentos específicos definidos pelo professor. O acesso à informação está à distância de um simples clique e com isso a uma infinita fonte de informação na ponta dos dedos. Porém, o papel do professor mudou radicalmente e, acreditamos, que este não só não se extingue, como adquire novas características de mediador no processo ensino e aprendizagem.

Transformar a sala de aula é repensar as práticas e estratégias para responder às necessidades pedagógicas e também às necessidades da sociedade, em constante mudança.

Os objetivos pedagógicos, ferramentas, abordagens e estratégias devem ser definidos em estreita relação com as competências que se pretende desenvolver nos alunos.

Assim, a meu ver, é essencial que um professor se questione sobre as suas práticas no dia-a-dia. Isto fará com que consiga projetar-se e identificar o rumo que pretende seguir.

É importante saber onde se está para saber para onde se quer ir!

Q2 - Refletindo sobre a sua prática, analisando o modo como decorreu a implementação deste projeto de integração do digital na sala de aula, o que faria diferente? Porquê?

Os alunos do 1.º Ciclo do Ensino Básico continuam a ter baixos resultados nas áreas nucleares, do Português e Matemática (IAVE, 2014; ProjAvi, 2012). Reconhecemos, também, a grande popularidade dos dispositivos móveis junto dos alunos, não sendo, estes, aproveitados pelos professores no processo de ensino e aprendizagem. Ora se por um lado, os professores deparam-se com alunos com melhores competências digitais, de pesquisa e processamento da informação, por outro, não alteram as suas práticas pedagógicas, apesar de reconhecerem que estas se encontram ultrapassadas, no que à aquisição de competências de leitura diz respeito, segundo estudos recentes, a utilização de dispositivos móveis na aprendizagem servem de complemento à construção de conhecimento e significado dos alunos, de apoio à dinâmica de sala de aula e ao desenvolvimento da aprendizagem informal.

Neste contexto um dos desafios que se coloca atualmente é a integração destes dispositivos móveis no ensino, mas sobretudo na reflexão e desenho de novos ambientes pedagógicos de aprendizagem, na sua efetiva e competente utilização. As estratégias de ensino devem promover uma aprendizagem que integre várias dimensões: imaginação, intuição, colaboração e impactos emocionais. Os aspetos estéticos, como a imagem, o vídeo e a música (multimédia) agregam uma sofisticação em relação ao ensino e aprendizagem, uma vez que proporcionam a vivência e a interatividade, ligando assim sentidos, sentimentos e razão. Quanto maior for o envolvimento dos alunos na manipulação criativa, na pesquisa, na interação com o próprio conhecimento, na descoberta de novas formas de expressão de saberes, maior será a eficácia didática deste processo.

Neste sentido, também a leitura no contexto da comunicação digital é muito diferente nos dias de hoje, por ser (i) multimodal, (ii) social, (iii) monitorizada e (iv) lúdica. No contexto da era digital, a leitura continua a ser o resultado das construções de significados que integram a informação. Porém, esta caracteriza-se, hoje, como (i) multimodal por ser representada em diferentes modos semióticos. Ler apresenta uma (ii) dimensão social, porque implica o acesso imediato (e onipresente) para outros textos, em rede. A leitura digital é (iii) monitorizada por uma gestão e controlo imediato do leitor em todas as fases do processo. A leitura apresenta um (iv) carácter lúdico, que se manifesta na ação e no envolvimento do leitor, também em contextos de gamificação.

A construção de um novo cenário de inovação pedagógica no processo de ensino e aprendizagem começa com os professores, uma vez que são os designers e facilitadores do mesmo. No entanto, somente se os professores tiverem o conhecimento e as capacidades necessárias é que podem implementar uma transformação pedagógica.

O principal objetivo deste projeto é transformar as práticas pedagógicas de ensino e aprendizagem através da utilização de dispositivos móveis. Para tal apresento quatro fases do projeto que pretendo implementar nas turmas do primeiro ano letivo 2022/2023:

FASE A – Diagnóstico do contexto e caracterização das turmas do primeiro ano. Pressupõe a utilização de recolha de dados para caracterização do contexto, da turma e dos professores envolvidos, de forma a preparar a operacionalização e intervenção.

FASE B – Partilha de práticas pedagógicas em contexto, acompanhamento e monitorização do processo. Pressupõe a partilha de práticas em contexto de sala de aula, mais o acompanhamento dentro e fora do espaço de aprendizagem, presencial e online, junto com o processo de monitorização, com *reports*, recolha, tratamento e análise dos dados em harmonia com os dois professores titulares de turma.

FASE C – Desenho e implementação de um novo espaço de aprendizagem. Pressupõe o desenho participativo com a comunidade escolar do espaço de aprendizagem, pressupondo a flexibilidade e autonomia das aprendizagens, favorecendo a utilização de equipamentos tecnológicos digitais

FASE D – Equipamentos

Q3 - Qual o impacto da implementação deste projeto, ou melhor, qual o impacto da implementação de ambientes educativos inovadores em que os alunos interagem com tecnologias digitais de forma híbrida?

Pretendo que através deste projeto chegar a mais alunos para uma melhoria eficiente de aquisição de competências dos alunos, sobretudo ao nível das *soft skills*, consistentes com o perfil de aluno à saída da escolaridade obrigatória, tendo em conta os Decretos-Lei 54/2018 e 55/2018. É um facto que a tecnologia por si só não irá alterar qualquer resultado de aprendizagem, mas é através de um uso pedagógico da mesma que acreditamos numa mudança de práticas. Esta é a ambição deste projeto, facilitar conhecimentos pedagógicos, de modo a que o processo ensino/aprendizagem se altere e inove tendo por base a utilização dos dispositivos móveis.

Importa salientar, que este é um projeto que vai ao encontro de projetos que já foram executados a nível europeu e em Portugal e com resultados muito satisfatórios.

Q4 - Dada a sua experiência, e os resultados que descreve, de que modo tem partilhado com os seus pares, dentro de fora da comunidade educativa em que se insere.

Através de ações de formação, sessões de partilha, trabalho colaborativo com docentes da minha escola e agrupamento, junto dos pais e encarregados de educação e restante comunidade educativa.

Utilização da plataforma *classdojo* existe uma comunicação direta com os encarregados de educação versos professor versos alunos, existindo uma cumplicidade educativa onde tomos caminham no mesmo sentido. Os EE acompanham as atividades desenvolvidas em contexto educativo em tempo real, mantendo-se a par de tudo o que é acrescentado na aprendizagem dos alunos.

Existe ainda uma barreira entre os meus colegas e a comunidade educativa, esta barreira parece intransponível. A comunicação do que acontece na sala de aula é muitas vezes ocultada por diversos fatores, na minha opinião, falta de confiança no trabalho desenvolvido, receio de ver o seu trabalho escrutinado pelos seus pares e pelos encarregados de educação, receio de perder o controlo do que se desenvolve no contexto educativo, entre outras razões.

É importante sermos assertivos no nosso trabalho e percebermos que estamos em constante aprendizagem, que o “upgrade” das atividades é necessário, porque as variáveis estão sempre em constante mudança.

PARA SABER MAIS...

www.prof-henrique.com

<https://www.youtube.com/channel/UCT9EM7D7bh2bC9-GgqQNDLA>