

Moinhos de Vento que estão lá em cima

Maria do Rosário Fino Carvalho Leote de Carvalho

Licenciada em Físico-Químicas

Bolseira no Projecto DiaLugares da FCT/ UNL

Para quem está atento aos meios de comunicação social as expressões choque tecnológico, educação e cultura, educação tecnológica, cultura científica, literacia científica, plano tecnológico e educação artística são comuns, e a sua implementação e/ou desenvolvimento apresenta-se como um dos grandes desafios no sistema educativo. É urgente conseguir que a escola trabalhe os elementos fundamentais de uma cultura humanística, artística, científica e tecnológica.

O trabalho desenvolvido com o portal “Dialogares” nas escolas permite desenvolver, de forma integrada, alguns destes elementos culturais fundamentais.

Uma ida à sala de informática da escola para visitar e trabalhar neste portal pode ser um ponto de partida para um conjunto de aprendizagens diversificadas, como se tem verificado com os alunos do jardim de infância, do 1º ciclo e dos 6º, 8º e 11º anos de sete escolas dos concelhos de Almada e de Lisboa.



Uma sessão do “Dialogares” possibilita levar digitalmente os alunos até vários locais de Almada, geralmente desconhecidos para eles. Através da construção de vários puzzles, livres e com perguntas, descobrem alguns lugares do património de Almada e a partir destes viajam até outros do seu património local. É, para alguns, a primeira vez que tomam consciência de que os moinhos de vento que estão “lá em cima” fazem parte do

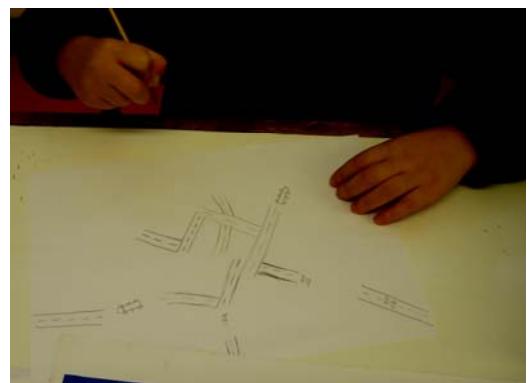
seu património local e qual a sua importância – o que se produzia e como, porquê é que deixaram de ser usados, o que foi criado para os substituir.

Contudo, a realização das actividades do portal confronta os alunos com outros desafios, afinal os jogos levam-nos a utilizar alguns processos científicos, observar as imagens, distinguir propriedades que permitem agrupá-las, experimentar ao colocar a peça no sítio escolhido e interpretar o resultado dessa experiência, formular nova hipótese e assim sucessivamente até o jogo estar terminado. No jogos com perguntas a estratégia que os alunos utilizam é diferente embora recorram, de novo, aos processos científicos para ultrapassar o problema que envolve a resposta a questões de escolha múltipla. As competências de leitura e de interpretação são essenciais para acabar com sucesso esta etapa.



Terminados os jogos há que descrever os pontos principais do que foi observado, realizado e encontrado para que os colegas possam entender claramente o que trata o jogo. Este passo permite aos alunos seleccionar o meio de comunicação que consideram mais adequado, ou combinar várias formas de comunicação.

Aqui o principal modo de comunicação é o desenho aliado a um pequeno texto. A realização do desenho permite explorar algumas competências da educação artística, experimentar representações bidimensionais, exprimir a relatividade das posições dos objectos, explorar alguns elementos visuais – linha, cor, textura, forma etc.



Contudo, todo este trabalho não é pacífico, a necessidade de trabalhar em grupo gera alguns conflitos. A capacidade de aguardar a sua vez, de ouvir e de respeitar as

opiniões e decisões dos outros, mesmo que contrárias às suas, são os tópicos mais importantes que temos de resolver em conjunto, procurando desenvolver a consciência cívica.

Além de superar as dificuldades humanas há, também, que ultrapassar os problemas técnicos, infelizmente muito frequentes. Nem sempre funcionam todos os computadores, nem sempre o acesso à internet funciona, nem sempre se consegue aceder ao portal, nem sempre se consegue abrir e/ou fazer funcionar os jogos, nem sempre ou quase nunca trabalhamos com as condições técnicas a 100%.

A visita à sala de informática no âmbito do projecto “Dialogares” permite aos alunos mobilizar saberes culturais, científicos, tecnológicos e artísticos para compreenderem a realidade e para resolverem situações problemáticas, usando as linguagens das diferentes áreas do saber.