

# O projeto “O que é um dia de escola feliz?”

## SUMÁRIO EXECUTIVO

30 June 2025

## Problema e contexto

A sociedade dinamarquesa e as escolas primárias sofreram uma transformação digital significativa nos últimos 30 anos, o que levou à introdução de plataformas digitais e de ferramentas de aprendizagem personalizadas. Ao mesmo tempo, tem-se verificado um aumento constante do acompanhamento e da avaliação digitais, com os materiais didáticos adaptáveis, os testes e as várias medições a fazerem parte do quotidiano dos alunos. Esta digitalização também teve um grande impacto na vida quotidiana, nos tempos livres e na cultura das crianças e dos jovens, pelo que a escolaridade atual visa proporcionar oportunidades de capacitação tecnológica.

O facto de muitas crianças e jovens não gostarem da escola e desejarem um ensino e uma aprendizagem mais variados e motivadores constitui um grande desafio para as escolas primárias dinamarquesas. Os estudos mostram que esta insatisfação se deve, em parte, a uma maior pressão sobre os resultados, na medida em que as avaliações digitais da aprendizagem dos alunos afetam negativamente o seu bem-estar.

Esta história de aprendizagem baseia-se no estudo de caso dinamarquês intitulado "Pequenos dados e aprendizagem lúdica – Dados lúdicos como elemento catalisador da capacitação digital e do bem-estar".

## Como é que a história de aprendizagem abordou o problema (a experiência)?

Esta história de aprendizagem descreve uma experiência educativa com uma turma de crianças do 6º ano, com 12 anos de idade. A experiência teve como objetivo proporcionar ao professor e aos alunos um maior conhecimento sobre o que constitui uma escola feliz. Para tal, foi adotada uma abordagem lúdica, de investigação e experimental. Além disso, também teve como objetivo a aquisição de destreza e capacitação digital através da conceção de estudos digitais do ambiente de aprendizagem na sala de aula.

A experiência envolveu a colaboração dos alunos para melhorar o seu ambiente de aprendizagem partilhado, através da utilização lúdica dos dados, com o objetivo de proporcionar uma experiência escolar mais solidária e agradável. Os alunos participaram ativamente na recolha de dados digitais e avaliaram de forma criativa o seu ambiente de aprendizagem, promovendo assim a apropriação dos dados e o bem-estar.

**A experiência foi construída com base nos seguintes conteúdos e ações:**

1. os alunos investigaram aquilo que, na sua opinião, constituiu um dia letivo bom e interessante (15 minutos). Para esse efeito, refletiram sobre as suas próprias memórias da escola e identificaram o que as tornava felizes, utilizando frequentemente o LEGO para construir

cenários que representassem essas memórias de uma forma lúdica. Isto ajudou-os a identificar o que deveria ser quantificado em investigações subsequentes.

2. Os alunos conceberam estudos com pequenos conjuntos de dados digitais sobre o ambiente de aprendizagem (30 minutos). Nesta fase, os alunos identificaram como investigar aspetos que caracterizam um dia letivo feliz. Utilizaram frases incompletas para definir aspetos como a colaboração com os amigos e discutiram a forma de os quantificar, tendo considerado os sinais a procurar e os tipos de dados que seriam úteis. O professor também discutiu métodos de recolha de dados utilizados noutras áreas, como a observação de lemingues por biólogos, e perguntou aos alunos sobre qualquer recolha de dados com que estivessem familiarizados na sua própria escola ou na vida quotidiana.
3. Os alunos experimentaram diferentes tecnologias digitais (60-90 minutos) para adquirirem conhecimentos e capacidade técnica para desenvolverem e implementarem o seu pequeno estudo de dados. Para esse efeito, o professor escolheu o Makey Makey e o LEGO Spike. Os alunos trabalharam em pares num ambiente de "laboratório de aprendizagem tecnológica", experimentando as tecnologias através de três funções diferentes: o Descobridor, o Investigador e o Inventor, e partilharam as suas conclusões através da opinião dos pares.
4. Execução e avaliação do estudo de dados digitais (30 minutos). Durante esta fase final, os alunos desenvolveram o seu primeiro projeto de investigação, tendo chegado a acordo sobre o que investigar, como e com que tecnologia. Trocaram de ideias, selecionaram as mais interessantes e realistas e construíram dispositivos de medição ou protótipos utilizando o Makey ou o LEGO Spike. Os protótipos finais foram discutidos em aula, centrando-se no objetivo, no que foi medido e na forma como as medições poderiam ser utilizadas para criar um ambiente de aprendizagem mais favorável. Esta discussão final revelou os conhecimentos, as perceções e a linguagem que os alunos e o professor adquiriram ao trabalhar com pequenos dados e com o bem-estar.

Trabalhar de forma lúdica implica utilizar uma forma exploratória, experimental e criativa de abordar tarefas abertas com múltiplas opções de solução em situações relevantes, em conjunto com outras pessoas. Trata-se de uma abordagem baseada em projetos, em que os criadores trabalham em projetos importantes, colaborando e partilhando com os seus pares, experimentando e testando.

## Lições aprendidas

A aplicação de abordagens lúdicas no contexto de ensino requer que o professor esteja atento a diversos aspetos.

- Evitar instruções extensas. Em vez disso, utilizar tarefas abertas, sem respostas certas ou erradas, em que o professor e os alunos sintam curiosidade em investigar fenómenos em

conjunto. É preferível fazer resumos breves, que integrem os conhecimentos e as competências dos alunos.

- Quando se trabalha com uma memória escolar, alguns alunos beneficiam de um exemplo (por exemplo, o do professor), uma vez que lhes pode faltar a linguagem para trabalhar a parte emocional das memórias. A construção de memórias no LEGO pode proporcionar novas formas de expressão.
- A criatividade, a criação e a investigação requerem tempo, mesmo para os alunos habituados ao trabalho lúdico. Este tipo de ensino requer um horário flexível que permita aos alunos envolverem-se totalmente.
- Em todas as fases, é essencial que os professores dediquem tempo suficiente para tirar o máximo partido da preparação da aprendizagem. No entanto, as discussões iniciais sobre o que constitui um bom dia letivo, como pode ser medido e como avaliar o ambiente de aprendizagem partilhado são importantes. Estas discussões contribuem para o desenvolvimento de novos conhecimentos e de uma linguagem comum para futuras investigações e projetos, oferecendo aos professores uma perspetiva única sobre o que é valioso para a vida escolar quotidiana dos alunos e sobre o ambiente de aprendizagem e as abordagens pedagógicas a que deve ser dada prioridade.



**Cofinanciado pela  
União Europeia**

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.