

Aproximando o aluno do ambiente da escola

Estabelecer vínculos dos alunos com os espaços/ equipamentos da escola, por meio de produção de conteúdo difundido via QR Code ou Código QR¹

TAGS: #PraticaPedagogica | #Tecnologia | #AmbienteDaEscola #ClimaEscolar | #EspacosFisicos



OBJETIVOS

- + Gerar uma relação mais afetiva entre os alunos e o espaço escolar
- + Criar um senso de apropriação e pertencimento dos estudantes em relação à escola
- + Propiciar uma experiência de maior protagonismo entre os estudantes
- + Dar mais sentido e aplicabilidade aos conteúdos disciplinares

CONTEXTO

Muitas escolas do Ensino Fundamental II têm sua estrutura física deteriorada pelos próprios alunos. Geralmente a questão está associada à falta de pertencimento e afetividade dos estudantes para com o ambiente escolar, bem como à ausência de canais de escuta e participação que os estimulem, inclusive, a cuidar da sua escola.

PERCURSO

1. Os professores identificam espaços da escola a serem trabalhados: quadra, sala de aula, corredor, banheiro, escada, etc. Selecionam também alguns equipamentos: bebedouro, lousa, carteira, lata de lixo, etc.
2. Os alunos são divididos e cada grupo recebe a tarefa de produzir um conteúdo relativo a um espaço ou a um equipamento. Por exemplo, um grupo vai trabalhar a quadra, o outro o bebedouro.
3. Cada grupo também se associa a uma disciplina e deve produzir o conteúdo sobre o espaço/ equipamento em articulação com sua respectiva área do conhecimento. Se o grupo da quadra recebe a disciplina matemática, pode calcular a área da quadra ou estimar quantos toques são dados em uma partida de futsal. Da mesma forma, se o grupo do bebedouro recebe a disciplina português, pode buscar a origem da palavra ou criar uma narrativa envolvendo o tema água. Cada grupo usa sua criatividade para produzir conteúdos, valendo-se de diversas linguagens: texto, foto, ilustração, vídeo, áudio, etc.

4. Os professores mediam os grupos para refletir sobre os conteúdos das disciplinas e avaliam o produto final, validando o que foi produzido.
5. Com o aval dos professores, os grupos publicam seus conteúdos em alguma plataforma digital: *post* em um *blog*, vídeo no You Tube, *podcast* (nome dado ao arquivo de áudio digital, frequentemente em formato MP3), etc. Em seguida, copiam o link e colam em um gerador de Código QR, como por exemplo o <http://br.qr-code-generator.com>
6. O código de barras gerado é impresso pelo grupo e colado no respectivo espaço ou equipamento. Desta forma, toda a comunidade escolar pode ter acesso aos conteúdos criados, basta aproximar a câmera ao telefone celular, aprofundando sua relação com os espaços/equipamentos, os quais passam a ter mais significado por estarem associados a conteúdos interessantes elaborados pelos próprios estudantes.

RECURSOS

- + Internet *wi-fi*
- + Celulares e computadores com acesso à internet
- + Impressora
- + Fita adesiva para afixar os impressos nas paredes e objetos
- + Considerar todo o espaço da escola, incluindo as áreas deterioradas
- + Tempo: recomenda-se duas semanas

1. **Código QR** vem da sigla em inglês *quick response* ou resposta rápida. Trata-se de um tipo de código de barras. Quando você coloca a câmera do telefone celular sobre ele são exibidos textos, imagens, endereços de internet, mapas, mensagens, entre outros conteúdos.

