

PROJETO BEE





1. Contexto




O impacto da pandemia e a necessidade de recuperação das aprendizagens após o regresso dos alunos à escola, em 2021, levaram o Agrupamento de Escolas de Alcanena (AEA) a iniciar uma reflexão coletiva sobre:

- Como garantir que todos os alunos aprendem?
- Como assegurar a qualidade dessas aprendizagens?
- Como salvaguardar a saúde mental de todos?
- Como dotar os alunos de ferramentas que lhes permitam aprender ao

longo da vida?

Tendo em conta a missão do Agrupamento, considerou-se essencial investir na aprendizagem através de atividades lúdicas, sendo que o projeto concebido deveria:

- Enfatizar uma abordagem baseada no brincar, assente na convicção de que as crianças aprendem, experimentam e descobrem naturalmente através do brincar; que o brincar torna a aprendizagem significativa e duradoura; e que promove o desenvolvimento de competências holísticas, essenciais



Missão do Agrupamento de Escolas de Alcanena

para o sucesso num mundo em constante mudança.

- Ser de natureza curricular, ou seja, explorar os Conteúdos de Aprendizagem Essenciais de forma lúdica e livre, integrando também atividades complementares de carácter não curricular.
- Promover a curiosidade e a criatividade.
- Dotar os alunos de ferramentas que lhes permitam aprender ao longo da vida.

Prestar um serviço público de educação e formação de qualidade, em sinergia com a comunidade, visando o desenvolvimento, nas crianças e jovens, de competências e saberes orientados para a resolução dos desafios do século XXI, facilitadores da construção de uma cidadania ativa, esclarecida, crítica, transformadora, responsável e empreendedora, preocupada com a felicidade e bem-estar individual, da comunidade e do planeta.

“

2. Princípios Subjacentes ao Projeto

”



Autorregulação

Capacidade de gerir as emoções, a cognição e o comportamento de forma a alcançar um objetivo ou adaptar-se às exigências cognitivas e/ou sociais, melhorando assim a atenção/concentração e as competências de processamento da informação

Student Agency

Capacidade e vontade dos alunos de influenciarem positivamente as suas próprias vidas, percursos educativos e o mundo que os rodeia. A agência do aluno define-se como a capacidade de definir um objetivo, refletir e agir de forma responsável para provocar mudanças. Envolve agir em vez de ser apenas alvo da ação, moldar em vez de ser apenas moldado, e tomar decisões responsáveis em vez de simplesmente aceitar as que são impostas por outros.



Aprendizagem através de Atividades Lúdicas


A investigação científica reconhece o brincar como uma atividade que contribui significativamente para o bem-estar das crianças, promovendo a gestão da imprevisibilidade e do risco, a tomada de decisões, a autorregulação e o desenvolvimento de competências socio emocionais, a par de competências lógico-matemáticas, linguísticas e simbólicas. Assim, entende-se que a abordagem pedagógica aos conteúdos das aprendizagens essenciais de cada disciplina deve assentar em atividades lúdicas que estimulem a curiosidade e a criatividade.

Aprendizagem por Desafios

Criação de oportunidades para que os alunos se envolvam regularmente em tarefas complexas, mas estimulantes.



Escola Sem Paredes



A escola, por si só, não consegue responder à diversidade de necessidades dos seus alunos. Torna-se, por isso, essencial estabelecer parcerias estratégicas com agentes da comunidade, promovendo uma responsabilidade partilhada no desenvolvimento de uma cidadania transformadora. A transição de uma abordagem centrada apenas na escola para uma abordagem de Escola-Comunidade é fundamental.

“

2. Princípios Subjacentes ao Projeto

”



Bem Estar

Promover a aprendizagem através do aumento do prazer em aprender, da criatividade, da alegria, do envolvimento na vida escolar e do desenvolvimento de competências socioemocionais.

First-Hand Experiences

Aprendizagem através da experimentação, ver, sentir, modelar, transformar situações / problemas reais, assegurando a articulação da aprendizagem à realidade da comunidade, da região, do país e do planeta

Autonomia

Capacidade e liberdade dos alunos para tomarem decisões e agirem de forma independente, dentro de limites adequados à sua idade e nível de desenvolvimento. Isto inclui a capacidade de realizar tarefas de forma autónoma, resolver problemas, expressar preferências e necessidades, e assumir responsabilidades adequadas à sua maturidade. A autonomia das crianças é incentivada através da exposição a escolhas apropriadas, da estimulação da tomada de decisões e do apoio na construção da confiança nas suas próprias capacidades.

Cenários de Aprendizagem

Múltiplas abordagens que permitem aos alunos explorar fenómenos ou conceitos a partir de diferentes perspetivas, facilitando uma compreensão mais profunda.

Curiosidade

Desejo de aprender e de procurar novas informações. Nas crianças, a curiosidade manifesta-se principalmente através do brincar, permitindo-lhes descobrir a si próprias, os outros e o mundo que as rodeia.



Brincar

O brincar acontece de forma espontânea e com alegria. Permite às crianças explorar o mundo à sua volta, vivenciar diferentes papéis e cenários, desenvolver competências motoras, sociais, emocionais e cognitivas, e compreender conceitos complexos de forma contextualizada e significativa.

“

2. Princípios Subjacentes ao Projeto

”





Sala de Aula Sem Paredes

A aprendizagem não deve estar confinada às quatro paredes de uma sala de aula. Pode acontecer em qualquer ambiente que desperte a curiosidade e estimule a ação e a transformação: um prado, uma montanha, um palco, uma fábrica, entre outros.

Responsabilidade Social

Sendo o único agrupamento de escolas do concelho, o AEA assume uma responsabilidade social, pois o futuro da comunidade depende do sucesso dos seus alunos. Assim, promover uma cidadania ativa, informada e transformadora é um objetivo fundamental.

“

3. Objetivo do Projeto

”



3.1. Objetivos Gerais:

- Promover o bem-estar e a felicidade na escola;
- Reforçar as atividades lúdicas e de bem-estar para apoiar aprendizagens significativas;

3.2. Objetivos Específicos

- Aumentar a motivação e o interesse pela aprendizagem;
- Promover aprendizagens de qualidade;
- Fomentar o sentimento de pertença à escola e à comunidade;
- Desenvolver competências socioemocionais;
- Melhorar as competências de relacionamento interpessoal;
- Reduzir comportamentos inadequados no ambiente escolar.



“ 4. Descrição do Projeto ”

O Projeto BEE – Bem-Estar na Escola, tem como objetivo facilitar aprendizagens transformadoras, dando prioridade ao brincar e promovendo o bem-estar. Para além dos professores titulares de turma, estão envolvidos outros docentes e técnicos do agrupamento, bem como pessoal não docente e diversos parceiros sociais, nomeadamente o Município, artesãos e membros da comunidade local.



O projeto pretende ainda reforçar as relações com a comunidade envolvente (uma escola sem paredes). Paralelamente, o projeto visa fomentar as relações no seio da comunidade educativa — entre professores e alunos, entre os próprios professores, entre os próprios alunos e entre todos estes e o pessoal não docente. Procura também estreitar a relação entre a escola e a família, criando um verdadeiro clima de bem-estar.





4.1.

Papel dos alunos e dos Professores



O Projeto BEE – Bem-Estar na Escola, tem como objetivo facilitar aprendizagens transformadoras, dando prioridade ao brincar e promovendo o bem-estar. Para além dos professores titulares de turma, estão envolvidos outros docentes e técnicos do agrupamento, bem como pessoal não docente e diversos parceiros sociais, nomeadamente o Município, artesãos e membros da comunidade local.

O projeto pretende ainda reforçar



as relações com a comunidade envolvente (uma escola sem paredes). Paralelamente, o projeto visa fomentar as relações no seio da comunidade educativa — entre professores e alunos, entre os próprios professores, entre os próprios alunos e entre todos estes e o pessoal não docente. Procura também estreitar a relação entre a escola e a família, criando um verdadeiro clima de bem-estar.

No âmbito do projeto, os alunos





4.2. Implementação

O Projeto BEE – Bem-Estar na Escola tem como objetivo facilitar a aprendizagem através de atividades lúdicas, organizadas em 10 oficinas, nomeadamente:



BEE Playful

Oficina Brincar&Aprender:

Oficinas lúdicas sobre alimentação saudável, articuladas com hortas pedagógicas. Um espaço de jogo livre com materiais diversos, como cartão, caixas de plástico, papel, rolas, cordas, pneus e outros materiais trazidos pelos alunos. Este espaço estimula competências de construção, exploração, resolução de problemas e tomada de decisões.



BEE Performer

Oficina de Artes e Escrita Criativa:

As crianças desenvolvem escrita criativa e apresentam os seus trabalhos através de teatro, fantoches, dança, música ou outras formas que estimulem o gosto pela escrita e a criatividade artística.



BEE Expressive Oficina de Artes Visuais:

Exploração das artes e da criação artística, com oficinas mensais no Museu Aguarela Roque Gameiro e visitas a espaços/exposições de arte. Os alunos realizam projetos de pintura, explorando várias técnicas em articulação com os objetivos essenciais da aprendizagem em artes visuais, promovendo a sensibilidade estética, artística e a expressão emocional.





O Projeto BEE – Bem-Estar na Escola tem como objetivo facilitar a aprendizagem através de atividades lúdicas, organizadas em 10 oficinas, nomeadamente:



BEE Happy:

Atividades sensoriais e de relaxamento que apoiam a integração de novos alunos e respetivos encarregados de educação no ambiente escolar, incluindo mindfulness, snoezelen, relaxamento, desenvolvimento pessoal e competências sociais que promovem a autorregulação.



BEE Active:

Atividades de educação física ao ar livre, aproveitando o património natural do concelho como recurso de aprendizagem, em articulação com o estudo do meio.



BEE Better

Atividades orientadas para a regulação de comportamentos energéticos e emocionais.

BEE Green:

Criação de jardins verticais e horizontais que os alunos podem replicar em casa.



O Projeto BEE – Bem-Estar na Escola tem como objetivo facilitar a aprendizagem através de atividades lúdicas, organizadas em 10 oficinas, nomeadamente:



BEE Handcrafter **Oficina** **Matematicar a** **Costurar:**

Desenvolvimento de competências matemáticas através da costura, em colaboração com costureiras das fábricas têxteis locais e voluntários da universidade sénior, promovendo relações intergeracionais.



BEE Citizen **Oficina Conhecer a Comunidade:**

Visitas e experiências em comércios locais, restaurantes, padarias, empresas, locais históricos, culturais e ambientais (por exemplo, trilhos da natureza). Estas atividades reforçam a ideia de que cuidar de si e dos outros também implica cuidar da comunidade e do planeta. Os alunos realizam atividades de cidadania e sustentabilidade, assumindo vários papéis em jogos simbólicos, como cientistas, artistas, guias turísticos, diretores, ilustradores ou escritores.



BEE Scientist **Oficina Laboratorial:**

Atividades de ciência experimental realizadas no laboratório ou no Centro de Ciência Viva. As crianças do 1.º ciclo frequentam este espaço privilegiado durante uma semana completa (25 horas), vestindo batas de cientistas, realizando estudos de campo, explorando a biodiversidade, contactando com cientistas, participando em experiências de laboratório e explorando programação e robótica.



O projeto é desenvolvido com base numa avaliação dos interesses e necessidades dos alunos, envolvendo a colaboração entre professores, comunidade, voluntários e técnicos do município, desde a conceção até à implementação das oficinas.





Cada escola adapta o projeto ao seu contexto específico. Em Alcanena, o foco está nas ciências; em Minde, dá-se ênfase ao património cultural e à educação artística (artes visuais, teatro, dança, música); nas restantes localidades, o enfoque é nas experiências comunitárias. Dá-se prioridade à aprendizagem baseada em projetos e à transdisciplinaridade, bem como ao desenvolvimento de espaços de recreio que sustentem estas abordagens pedagógicas.

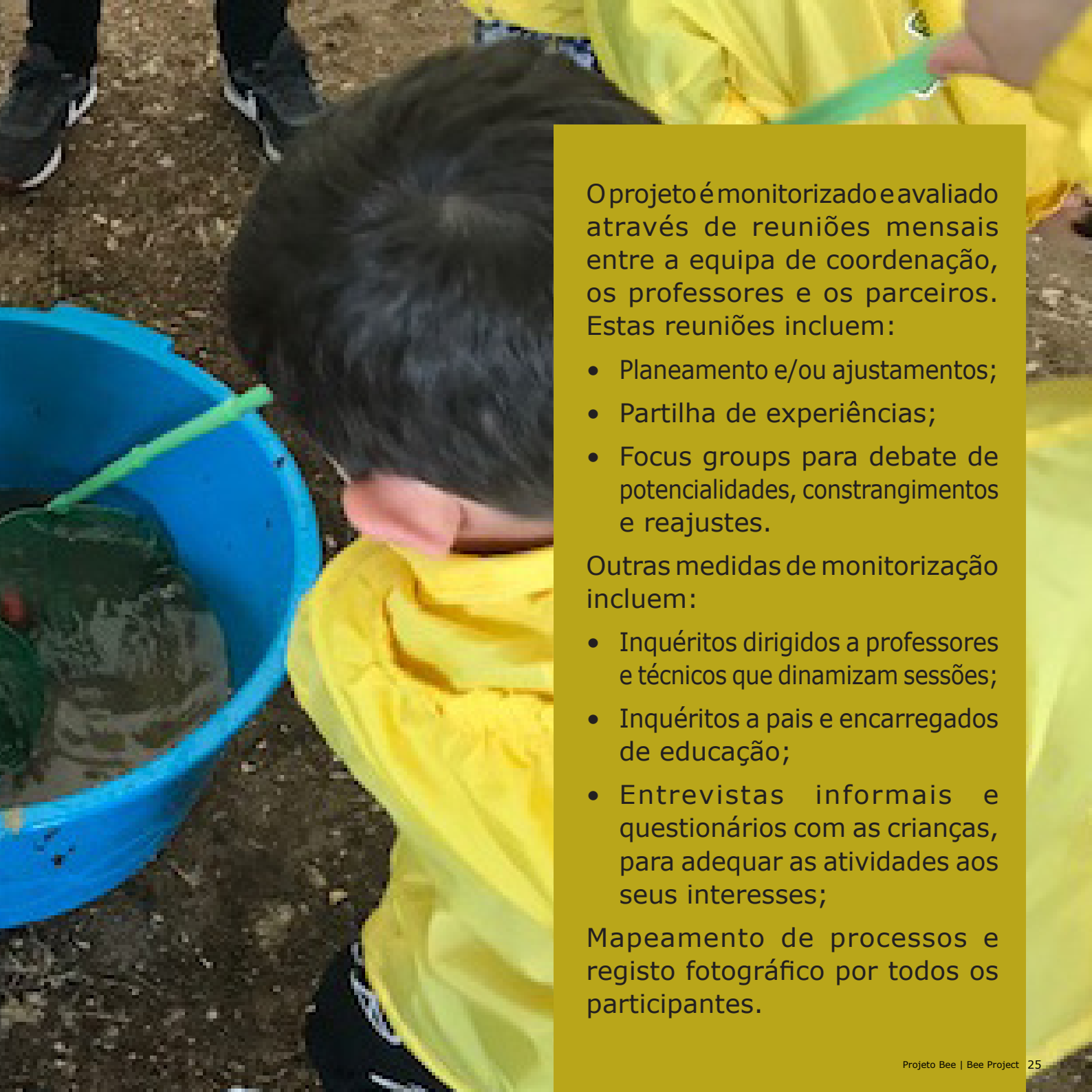




“

5. Monitorização e Avaliação

”

A child with dark hair, wearing a bright yellow raincoat, is looking down into a blue plastic bucket. The bucket contains water and a green stick. The background shows other people in yellow raincoats and a gravel surface.

O projeto é monitorizado e avaliado através de reuniões mensais entre a equipa de coordenação, os professores e os parceiros. Estas reuniões incluem:

- Planeamento e/ou ajustamentos;
- Partilha de experiências;
- Focus groups para debate de potencialidades, constrangimentos e reajustes.

Outras medidas de monitorização incluem:

- Inquéritos dirigidos a professores e técnicos que dinamizam sessões;
- Inquéritos a pais e encarregados de educação;
- Entrevistas informais e questionários com as crianças, para adequar as atividades aos seus interesses;

Mapeamento de processos e registo fotográfico por todos os participantes.



5. Monitorização e Avaliação



5.1. Indicadores quantitativos e qualitativos

Os principais aspetos monitorizados são:

- Motivação e interesse pela aprendizagem;
- Qualidade da aprendizagem;
- Desenvolvimento do sentimento de pertença à escola e a um grupo;
- Desenvolvimento de competências socioemocionais;
- Competências de relacionamento interpessoal;
- Redução de comportamentos inadequados na escola.

5.2. Impacto do projeto

O projeto contribuiu significativamente para a melhoria da qualidade das aprendizagens, das atitudes e dos comportamentos dos alunos, com reduções notórias de comportamentos disruptivos, especialmente no 2.º e 3.º ciclos. Houve ainda uma diminuição das ocorrências disciplinares e dos acidentes que requerem intervenção dos serviços de emergência.

Professores, alunos, pais e parceiros

deram um retorno extremamente positivo. O projeto fomentou um maior sentido de comunidade, autonomia e responsabilidade entre os alunos, bem como uma maior colaboração entre professores e desenvolvimento profissional.

”





6. Estratégia de Divulgação do Projeto Potencial de escala ou replicação

O projeto teve início com uma reunião de arranque que envolveu a direção e os parceiros, com o objetivo de garantir o compromisso coletivo e o planeamento de ações. Inicialmente, foi implementado em fase piloto em duas escolas, sendo posteriormente alargado a todas as escolas do 1.º ciclo do ensino básico e, mais tarde, ao 2.º ciclo, integrando parcerias artísticas e papéis de liderança atribuídos aos alunos. Os resultados positivos e o feedback recebido indicam que o modelo do projeto é altamente replicável e adaptável a diferentes contextos educativos.