

O Ateliar
Digital
no Jardim
de Infância

Aproximação ao digital

**Pier Cesare Rivoltella, professor da Universidade Católica de Milão, escreve:
"O futuro da educação não depende de ferramentas e dispositivos tecnológicos e inovadores, mas das nossas competências e práticas especializadas para activar processos de inovação que nos tragam de volta à montagem e desmontagem de significados.**

As ferramentas existem, mas os dispositivos educativos e didácticos permanecem nas nossas mãos e ao criarmos experiências divergentes e criativas podemos fazer a diferença respondendo a uma missão mais profunda: que papel para as escolas na sociedade contemporânea?

"Um é verdadeiramente inovador quando a tradição responde às culturas actuais (e aos contextos multiculturais) para interpretar o futuro. A inovação reside em fornecer às crianças as chaves para acederem à sua cultura" que cada vez mais se concilia com as nervuras, os padrões, as marcas de água do digital.

t

**Traduzido de: Pier Cesare Rivoltella, O futuro entra
na sala de aula, Aprender na
Rede. Caminhos para a aprendizagem do futuro
17 de Novembro de 2018 Pontifícia Faculdade
Auxilium de Roma**

Desenhar experiências educativas com o digital requer um **pouco de curiosidade e alguma ludicidade.**



Curiosidade

A curiosidade ajuda-nos a fazer pesquisa, a esclarecer questões, a permanecer suspensos na incerteza: tradicionalmente, as melhores ideias vêm quando não as procuramos, e na sociedade tecnológica é possível encontrar estímulos para o pensamento e a ação digitais em todo o lado. Como é que uma certa tecnologia funciona? O que se pode fazer com ela? Poderei utilizá-la?

Ludicidade

A brincadeira é necessária para não reprimir o prazer que a tecnologia invoca e pode transmitir.

Divertir-se e sentir-se bem enquanto experimentamos primeiro as nossas novas experiências educativas digitais (os nossos novos laboratórios) é essencial.

Não arriscar a escolarização que acaba por tornar tudo igual, muitas vezes de uma forma aborrecida e apenas para "aprender", nunca para descobrir.

A diferença é feita pelos educadores, os "atelieristas", os artistas a quem confiamos este processo de concepção e experimentação.

**O digital pode entrar na
Educação de tantas formas:**

Como ferramenta

Por exemplo, quando encorajamos a interação ou a produção digital. Um vídeo feito com crianças é uma experiência bem estabelecida, mas adicioná-lo às novas tecnologias, como o gerador do QR Code, por exemplo, pode abrir novos caminhos:

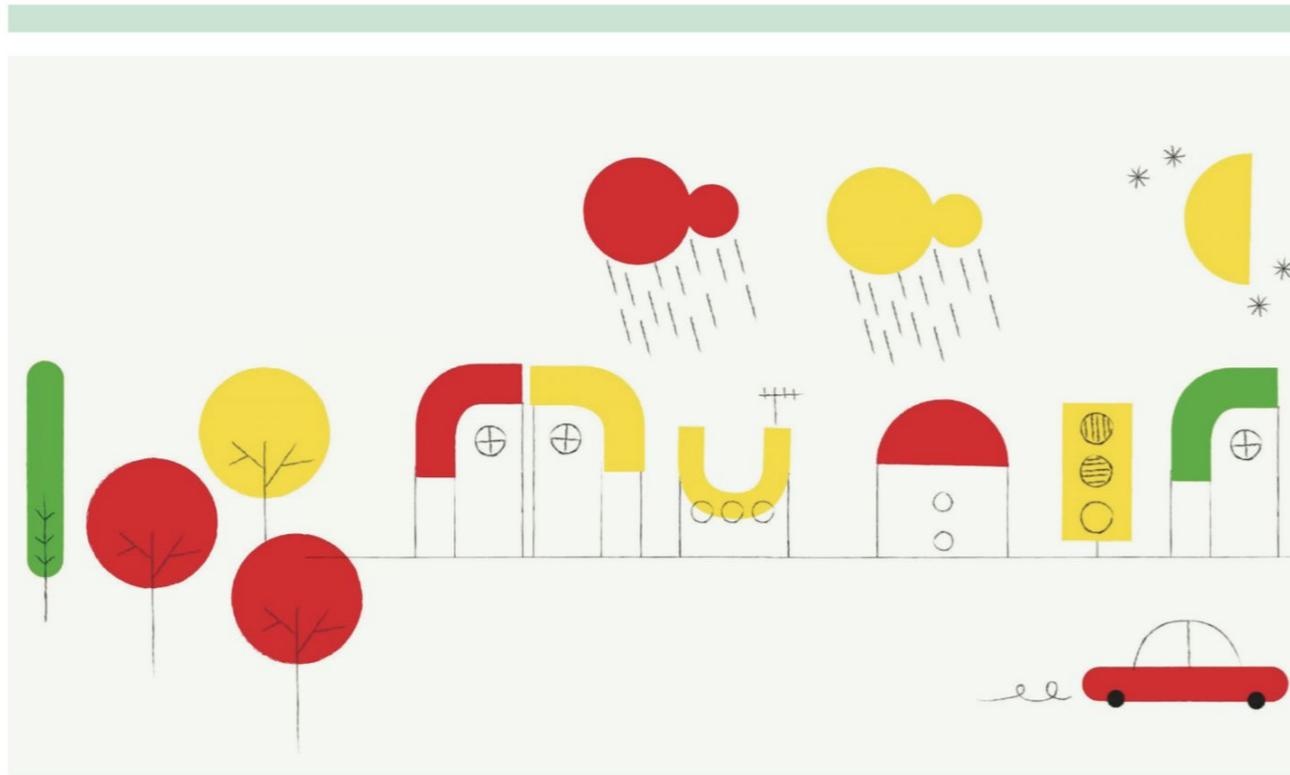
O que posso esconder, dentro da escrita ilegível de um QRcode?

[#Proposta de atividade 1: “Conhece o meu peluche”](#)



As aplicações feitas por artistas, criativos e designers que permitem explorar diferentes campos de experiência podem ser um bom ponto de partida:

Oh!



Esta aplicação é muito interessante porque permite às crianças estudar sobre os seus próprios elementos composicionais principais.

A investigação sobre formas realizada pelos autores torna-se um interessante incentivo também para os jardins de infância (e escolas primárias) que podem trabalhar nas variantes das formas geométricas, inspirando imagens e desenhos.

A aplicação foi criada por Louis Rigaud e Anouck Boisrobert e foi premiada pela Feira do Livro de Bolonha com o Prémio Bologna Ragazzi Digital

IOS



Android



Como podemos usá-la?

[#Proposta de atividade 2: Formas e jogo de palavras](#)

Como material

A tecnologia em si é matéria para trabalhar e conceber. Todos nós passamos da experiência com os sinais que diferentes ferramentas podem fazer (da memória Munarian): eram frequentemente lápis e cores pretas com pontas diferentes, com gestos diferentes do pulso, da mão, do cotovelo. E no entanto, quantas vezes transferimos essa amostragem de sinais e gestos para o campo da tecnologia?

O que acontece quando desligamos a luz e começamos a oscilar e a balançar um tablet?

Ou utilizá-lo como projetor ou placas luminosas?

Ou como parte de um puzzle ou de um desenho?



<https://www.youtube.com/watch?v=I9N1Do7GbIA&feature=youtu.be>

Como conteúdo

Vivemos numa sociedade tecnológica que coloca novas questões às pessoas: como interpretamos a realidade, como comunicamos, como nos narramos? A própria tecnologia é algo sobre o qual é necessário refletir e fazer pensar.



Desenvolver o pensamento crítico e criativo é essencial: experiências divergentes são o único caminho a seguir e a ser feito já a partir do jardim de infância.

Como um recipiente

Existem por exemplo aplicações que permitem jogar com elementos da realidade, bem como o imaginário, para 'importar' o mundo analógico para dispositivos tecnológicos.

"Andar per boschi", por exemplo, permite aos utilizadores fotografar árvores no jardim, a cidade ou paisagens de obras de arte e depois criar animações visuais e sonoras que interagem com o toque do ecrã.



O utilizador tem a oportunidade de conceber a sua própria imagem e animação vídeo, permanecendo dentro da necessidade da realidade: quer as árvores sejam desenhadas, traçadas, fotografadas ou pintadas... a materialidade da árvore entra em diálogo com as animações digitais, à base de tinta da aplicação..

IOS

Android



Como podemos usá-la?

[#Proposta de atividade 3: "Passeio pela floresta"](#)

Como uma experiência

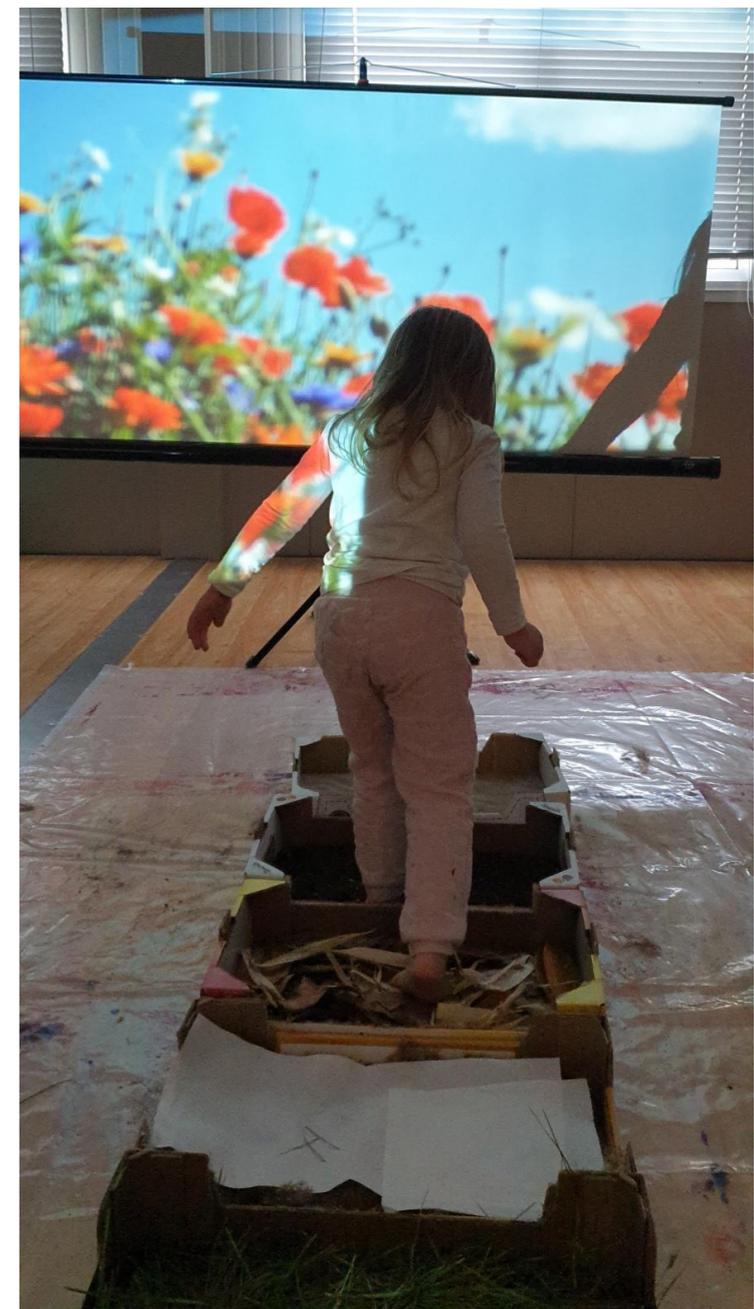
Significado: fazer coisas que o analógico não nos permite. Com raras exceções. Caminhar na lua, entrar numa cela, ver como uma abelha... neste caso, o digital permite novas experiências. É a necessidade de fazer as crianças "acumular experiências", como nos pergunta o professor Manzi, que nos leva a perguntar: que tipo de experiência?

Do analógico pedimos a experiência da chuva no rosto, ao digital um passeio nas profundezas do mar....

As tecnologias digitais permitem-nos criar novos ambientes de ensino e novas experiências. Só precisamos de um tablet, um cabo para ligar ao projector de vídeo, uma parede livre... e podemos fazer com que as crianças interajam com música, brinquem com corpos, com sombras, com silhuetas, com objectos.

Da brincadeira livre à brincadeira projectada, a projecção que transforma uma parede (um chão ou tecto) torna-se o fundo e o local onde novas narrativas e acções podem acontecer.

Imagem da boa prática: Itália:
O nosso olhar sobre a natureza



Inspirando-se nos artistas :



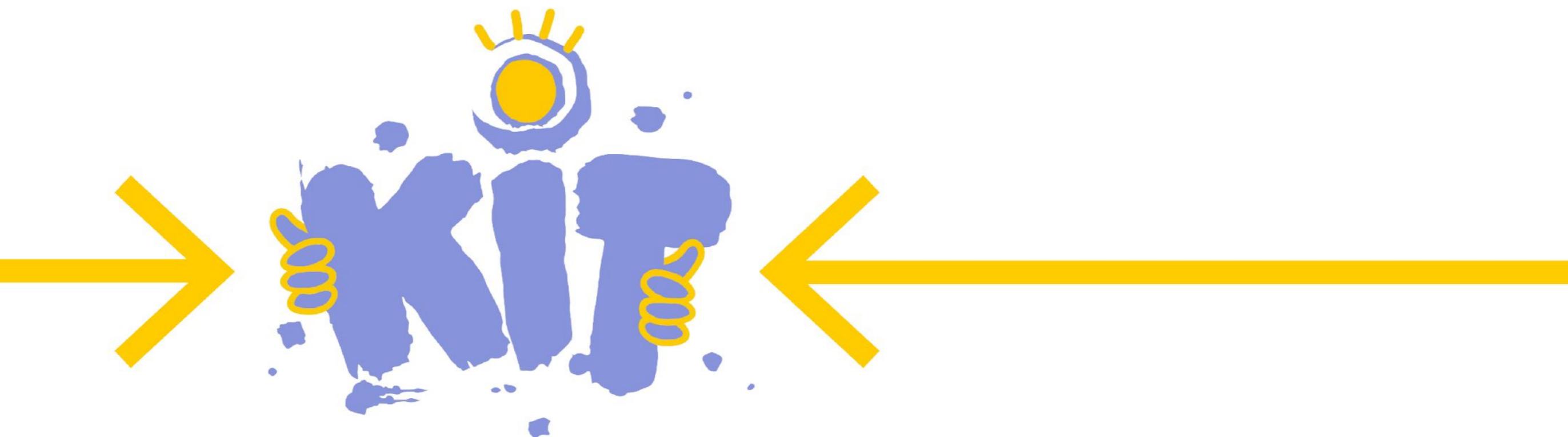
Joan Jonas THEY COME TO US WITHOUT A WORD





Joan Jonas – BMW Tate Live: Performance Room

<https://www.youtube.com/watch?v=exARgsB0pkM&t=497s>



PARTNERS



Zaffiria
CENTRO PER L'EDUCAZIONE AI MEDIA

média
ANIMATION

JFF
JFF – Institut für
Medienpädagogik

**LA
FABU
LERIE**
Tiers lieu culturel
& fabrique numérique



Agrupamento de Escolas
de Santo António, Barreiro – Portugal



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The contents of this publication are the sole
responsibility of the author and can in no way be taken
to reflect the views of the European Commission.