

Ações de Formação c/despacho > Imprimir (id #113150)

Ficha da Ação

Título Metodologias e recursos para promover as literacias digitais

Área de Formação G - Tecnologias da informação e comunicação aplicadas a didáticas específicas ou à gestão escolar

Modalidade Curso de Formação

Regime de Frequência e-learning

Duração

Horas presenciais: 25

Nº de horas acreditadas: 25

Cód. Área Descrição

Cód. Dest. 17 **Descrição** Educadores de Infância e Professores dos Ensinos Básico e Secundário

DCP **Descrição**

Reg. de acreditação (ant.) CCPFC/ACC-110383/21

Formadores

Formadores com certificado de registo

B.I. 5815107 **Nome** ADELINA MARIA CARREIRO MOURA **Reg. Acr.** CCPFC/RFO-10922/00

Componentes do programa **Nº de horas** 0

Formadores sem certificado de registo

Estrutura da Ação

Razões justificativas da ação e a sua inserção no plano de atividades da entidade proponente

A OCDE incentiva a repensar a educação numa perspetiva de mudança e a necessidade de continuar a garantir uma educação de qualidade. Para enfrentar os desafios contemporâneos é preciso uma abordagem holística que responda às necessidades de aprendizagem, problemas sociais e emocionais dos alunos e seja uma oportunidade para experimentar e imaginar novos modelos de educação e novas maneiras de conduzir o processo educativo presencial e on-line. Sabemos como a formação contínua de professores é um elemento chave para o êxito do sistema educativo. Vivemos numa sociedade altamente informatizada, por isso há necessidade de investimento na formação docente direcionada para as literacias digitais e integração pedagógica da tecnologia. Com esta formação pretendemos oferecer oportunidades para fomentar nos participantes o desenvolvimento profissional e aproximá-los de metodologias emergentes para trabalho interdisciplinar e inovação pedagógica. Serão apresentados projetos de aprendizagem para ambientes colaborativos e aplicáveis a diferentes modalidades, facilitadores da transformação digital da educação. O PNL2027 apoia e fomenta esta formação, que se alinha com as suas prioridades de capacitação para a leitura, a escrita e as literacias digitais, enquanto base transversal de competências comum a todas as áreas do conhecimento.

Objetivos a atingir

- Melhorar a formação dos participantes através da conceção de projetos de aprendizagem para trabalho interdisciplinar ou por áreas;
- Fomentar as competências digitais e metodológicas dos participantes;
- Promover dinâmicas de reflexão através de análises críticas de práticas educacionais e desenho de ações educativas inovadoras;
- Favorecer a utilização crítica das TIC como ferramentas transversais ao currículo;
- Interagir com outros docentes através da construção de uma comunidade de prática em torno das literacias digitais;
- Fomentar a leitura do currículo partindo da lógica da ação e não apenas do conteúdo;
- Divulgar o trabalho dos participantes e das suas instituições no Website e nas redes sociais do PNL2027.

Conteúdos da ação

Módulo 1: Mobile Learning: desafios e oportunidades

(5h síncronas + 1h assíncrona para reflexão e interação em Fórum)

Metodologia - Utilização do método expositivo na apresentação da estrutura dos conteúdos

Sessão 1 - 3 horas (2 teóricas + 1 prática)

Apresentação da ação de formação

O Mobile Learning e a educação na era digital

Criação de apresentações interativas mediadas por dispositivos móveis

Sessão 2 - 3 horas (3 práticas)

Ferramentas e recursos digitais para aprendizagem e conhecimento

Conceção de recursos interativos de aprendizagem e avaliação de conhecimentos

Módulo 2: Aprendizagem Baseada em Projetos e/ou Problemas: benefícios e recursos
(4h síncronas + 2 assíncronas para conceber e estruturar uma Webquest)
Metodologia: Discussão e debate sobre as principais diferenças e desafios das abordagens metodológicas emergentes

Sessão 3 - 3 horas (3 práticas)
Modalidades de ensino e aprendizagem para a era digital
Aprendizagem baseada em projetos e/ou problemas: o que os distingue?
Projetos curriculares para aprendizagem interdisciplinar presencial e on-line
Do paradigma do conteúdo ao paradigma da ação através de Aventuras na Web (Webquest)

Sessão 4 - 3 horas (3 práticas)
Canvas para desenho de projeto de aprendizagem
Ciclo e avaliação da Aprendizagem Baseada em Projetos
Ferramentas digitais colaborativas
Edição e criação multimédia para projetos de trabalho cooperativo

Módulo 3: Aprendizagem Baseada em Jogos e Gamificação
(4h síncronas + 2h assíncronas para experimentar e melhorar uma atividade gamificada)
Metodologia: Intervenção permanente dos participantes, com questões pertinentes relativas às matérias teóricas ou práticas

Sessão 5 - 3 horas (3 práticas)
Gestão da aula e situações de aprendizagem memoráveis
Aprendizagem baseada em jogos e gamificação para desafiar os alunos
Mecânicas e técnicas de jogo aplicadas à educação

Sessão 6 - 3 horas (3 práticas)
Como desenvolver um ambiente de aprendizagem gamificado
Exploração de ferramentas digitais para gamificação
Criação de uma atividade curricular gamificada

Módulo 4: Aprendizagem Invertida para aumentar o envolvimento dos alunos
(4h síncronas + 3h assíncronas para realizar atividades práticas (vídeo e áudio) e redigir relatório crítico)
Metodologia: Utilização do método interrogativo na avaliação de questões/problemas e troca de experiências e construção de saberes teórico-práticos em grupo

Sessão 7 - 3h30 horas (3h30 práticas)
Aprendizagem Invertida: um modelo para a personalização e autonomia
Abordagem teórico-prática de carácter reflexivo: os pilares da Aprendizagem Invertida
Estratégias e recursos para implementar a Aprendizagem Invertida
Publicação dos conteúdos criados e comentários e avaliação das mesmas pelos formandos

Sessão 8 - 3h30 horas (3h30 práticas)
- Apresentação/discussão e avaliação do Diário de Aprendizagem, com os trabalhos produzidos pelos formandos e partilha de saberes
- Avaliação dos formandos e da formação e sugestões de melhoria

Metodologias de realização da ação

A ação tem 25 horas (17h síncronas e 8h assíncronas). Sessões síncronas: Apresentação dos ambientes de apoio; Exploração dos conteúdos da ação; Análise/discussão/reflexão dos recursos criados e das estratégias e metodologias implementadas e avaliação dos resultados. Sessões assíncronas:

- M1. Realizar as leituras sugeridas, refletir sobre elas e partilhá-las nos fóruns criados; (1h)
- M2. Planificar atividade e construir conteúdos pedagógico-didáticos em formatos variados; (2h)
- M3. Experimentar as atividades planificadas e construídas; (2h)
- M4. Avaliar e reformular as atividades criadas e refletir sobre possível melhoria; (3h)

A participação nas sessões síncronas será por videoconferência na plataforma Google Meet, o trabalho assíncrono de debate e criação de recursos é nas plataformas (Edmodo e Moodle) e com apoio à distância. As reflexões serão feitas em grande grupo. A avaliação incide sobre a participação nas sessões, nos fóruns e trabalho final.

Regime de avaliação dos formandos

A avaliação traduz-se numa classificação final quantitativa, na escala de 1 a 10, expressa através do referencial de menções qualitativas previstas na legislação em vigor. A aprovação no curso dependerá da obtenção de classificação igual ou superior a 5 valores e da frequência mínima de 2/3 do total de horas síncronas e assíncronas da ação.

Cada formando terá de elaborar um Diário de Aprendizagem com todos os recursos produzidos e um documento escrito individual sobre a ação, com opinião crítica sobre o valor da formação e a aplicação das aprendizagens em sala de aula. A avaliação final será contínua baseada nos seguintes itens gerais:

- Participação nas sessões síncronas (atitudes, qualidade das intervenções e contributos) e sessões assíncronas reflexões nos fóruns e conceção de recursos (30%);
- Diário de Aprendizagem e recursos pedagógicos produzidos e aplicação dos conteúdos (50%);
- Relatório de reflexão crítica sobre a própria dinâmica de participação na formação (20%).

Fundamentação da adequação dos formadores propostos

Bibliografia fundamental

Many, E., Guimarães, S. (2006). A Metodologia de Trabalho de Projecto. Areal Editores.

Mattar, J. (2017). Metodologias ativas: para uma educação presencial, blended e a distância. São Paulo: Artesanato Educacional.

Moura A. (2019). Estratégias de gamificação para envolver os alunos na aprendizagem de obras literárias. In Dias, Paulo; Moreira, Darlinda; Quintas-Mendes, António (Coord.), Inovar para a qualidade na educação digital. Lisboa: Universidade Aberta, pp. 63-76.

Shengquan, Y., Mohamed, A., Avgoustos, T. (2017). Mobile and Ubiquitous Learning: An International Handbook. Singapore: Springer.

Tourón, J., Santiago, R. (2015). El modelo Flipped Learning y el desarrollo del talento en la escuela. Revista de Educación, 368, pp. 196-231.

Formação a Distância

Demonstração das vantagens para os/as formandos/as no recurso ao regime de formação a distância

A flexibilidade de gerir os horários de formação, visto que os conteúdos estão sempre disponíveis on-line. As questões económicas e de conforto, pois não há deslocações e tempo em viagens. Acompanhamento e apoio constante. Apesar da distância física do formador e dos formandos, este formato não significa isolamento, porque há um conjunto de recursos de comunicação e interação que ajudam a incentivar e estimular o conhecimento e a participação. É possível esclarecer dúvidas a qualquer momento e ter acesso a espaços de debate e de troca de experiências sobre os conteúdos com os outros formandos e o formador. Dá a possibilidade de conhecer e colaborar com outros formandos de diferentes partes do país. O formato presencial não permite a troca de experiências diversificadas, associadas a vivências educativas tão distintas dos participantes, que provêm de espaços geográficos diversos. A formação à distância permite convidar especialistas para pequenas palestras nas sessões síncronas.

Distribuição de horas 0 **Nº de horas online síncrono** 17 **Nº de horas online assíncrono** 8

Demonstração da existência de uma equipa técnico-pedagógica que assegure o manuseamento das ferramentas e procedimentos do formação a distância

A entidade formadora garante uma equipa técnico-pedagógica que assegura o manuseamento das ferramentas e procedimentos, complementada com a experiência do formador.

Demonstração da implementação de um Sistema de Gestão da Aprendizagem / Learning Management System adequado

O sistema de gestão de aprendizagem que servirá de base à formação é o Moodle e Edmodo. São sistemas intuitivos, de fácil manuseamento por parte dos formandos e que permitem uma interação eficaz entre todos os intervenientes, ao mesmo tempo que facilitam a gestão de cursos online.

Demonstração da avaliação presencial (permitida a avaliação em videoconferência)

A avaliação presencial ou por videoconferência, irá incluir a presença e a participação dos formandos nas atividades propostas, nomeadamente em debates de reflexão conjunta.

Será utilizada nas sessões síncronas o módulo do Moodle BigBlueButton, que permite a partilha de ecrã, de câmara e de apresentação.

Demonstração da distribuição da carga horária pelas diversas tarefas

Módulo 1: Mobile Learning: desafios e oportunidades

(5h síncronas + 1h assíncrona para reflexão e interação em Fórum)

Metodologia - Utilização do método expositivo na apresentação da estrutura dos conteúdos

Sessão 1 - 3 horas (2 teóricas + 1 prática)

Apresentação da ação de formação

O Mobile Learning e a educação na era digital

Criação de apresentações interativas mediadas por dispositivos móveis

Sessão 2 - 3 horas (3 práticas)

Ferramentas e recursos digitais para aprendizagem e conhecimento

Conceção de recursos interativos de aprendizagem e avaliação de conhecimentos

Módulo 2: Aprendizagem Baseada em Projetos e/ou Problemas: benefícios e recursos

(4h síncronas + 2 assíncronas para conceber e estruturar uma Webquest)

Metodologia: Discussão e debate sobre as principais diferenças e desafios das abordagens metodológicas emergentes

Sessão 3 - 3 horas (3 práticas)

Modalidades de ensino e aprendizagem para a era digital

Aprendizagem baseada em projetos e/ou problemas: o que os distingue?

Projetos curriculares para aprendizagem interdisciplinar presencial e on-line

Do paradigma do conteúdo ao paradigma da ação através de Aventuras na Web (Webquest)

Sessão 4 - 3 horas (3 práticas)

Canvas para desenho de projeto de aprendizagem

Ciclo e avaliação da Aprendizagem Baseada em Projetos

Ferramentas digitais colaborativas

Edição e criação multimédia para projetos de trabalho cooperativo

Módulo 3: Aprendizagem Baseada em Jogos e Gamificação

(4h síncronas + 2h assíncronas para experimentar e melhorar uma atividade gamificada)

Metodologia: Intervenção permanente dos participantes, com questões pertinentes relativas às matérias teóricas ou práticas

Sessão 5 - 3 horas (3 práticas)

Gestão da aula e situações de aprendizagem memoráveis

Aprendizagem baseada em jogos e gamificação para desafiar os alunos

Mecânicas e técnicas de jogo aplicadas à educação

Sessão 6 - 3 horas (3 práticas)

Como desenvolver um ambiente de aprendizagem gamificado

Exploração de ferramentas digitais para gamificação

Criação de uma atividade curricular gamificada

Módulo 4: Aprendizagem Invertida para aumentar o envolvimento dos alunos

(4h síncronas + 3h assíncronas para realizar atividades práticas (vídeo e áudio) e redigir relatório crítico)

Metodologia: Utilização do método interrogativo na avaliação de questões/problemas e troca de experiências e construção de saberes teórico-práticos em grupo

Sessão 7 - 3h30 horas (3h30 práticas)

Aprendizagem Invertida: um modelo para a personalização e autonomia

Abordagem teórico-prática de carácter reflexivo: os pilares da Aprendizagem Invertida

Estratégias e recursos para implementar a Aprendizagem Invertida

Publicação dos conteúdos criados e comentários e avaliação das mesmas pelos formandos

Sessão 8 - 3h30 horas (3h30 práticas)

- Apresentação/discussão e avaliação do Diário de Aprendizagem, com os trabalhos produzidos pelos formandos e partilha de saberes

- Avaliação dos formandos e da formação e sugestões de melhoria

Rácio de formadores/as por formandos/as 1

Processo

Data de receção 29-01-2021 **Nº processo** 112259 **Registo de acreditação** CCPFC/ACC-110834/21

Data do despacho 01-02-2021 **Nº ofício** 1078 **Data de validade** 11-01-2024

Estado do Processo C/ Despacho - Acreditado