



Co-funded by
the European Union



Q.U.I.D. TOOLKIT

Ensino Digital Integrado

Este projeto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia . Esta publicação reflete apenas as opiniões do autor, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações contidas nela.

2021-1-IT02-KA220-HED-000032518



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Bem-vindos ao nosso QUID *toolkit*

Bem-vindo ao Quid Ferramentabox!

Nas nossas vidas atuais, as tecnologias digitais tornaram-se um aspeto integrante e importante da nossa vida.

A toolbox do QUID possibilita que educadores tenham acesso a formação em tecnologia digital, o que os ajudará a criar conteúdos relevantes, inclusivos e criativos para os seus alunos.



«Nunca duvides que um pequeno grupo de cidadãos pensativos e comprometidos pode mudar o mundo; De facto, é a única coisa que alguma vez o fez»

Margaret Mead



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International license

To read a copy of the license visit the website by clicking on the image



**Co-funded by
the European Union**

This Project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use, which may be made of the information contained there in.
Reference Number: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518
© Copyright 2023. All Rights Reserved. Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Quem somos

Estas ferramentas digitais foram desenhadas em colaboração com os seguintes parceiros QUID



*Liceo Statale
ALFANO I
Salerno*

Itália



Itália



Espanha



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade

Malta



Portugal



Espanha



Polónia



Turquia



Turquia

Tabela de Conteúdos



Introdução

Bem-vindo ao mundo do QUID (Qualidade, Inclusão e Digitalização)! QUID é um projeto inovador dedicado a aproveitar o poder das tecnologias digitais para criar um sistema educacional mais inclusivo e equitativo. Desenvolvido com um conjunto abrangente de ferramentas, este projeto oferece uma variedade de metodologias eficazes e casos de estudos convincentes que mostram o potencial das ferramentas digitais na promoção da educação de qualidade para todos.

No centro do QUID está um conjunto de ferramentas poderoso, projetado para equipar educadores, decisores de políticas educativas e partes interessadas, com estratégias e ferramentas práticas para promover uma educação inclusiva de qualidade. Este conjunto de ferramentas oferece uma variedade de metodologias diversas, especificamente adaptadas para enfrentar os desafios únicos enfrentados por diferentes contextos educacionais. Desde a concepção de materiais de aprendizagem digital acessíveis até a implementação de abordagens pedagógicas inclusivas, o QUID oferece um quadro abrangente para impulsionar mudanças positivas.

Recursos-chave do QUID:

1. Conjunto de Ferramentas Abrangente: Aceda a uma variedade de metodologias digitais práticas e recursos para facilitar a implementação de uma educação inclusiva de qualidade.
2. Metodologias Eficientes: Descubra uma variedade de estratégias adaptada às necessidades específicas de diferentes contextos educacionais.
3. Estudos de Caso Inspiradores: Obtenha exemplos reais e convincentes que demonstram a aplicação bem-sucedida de ferramentas digitais para promover a educação inclusiva e superar barreiras.
4. Design Inclusivo: Aprenda a criar e adaptar materiais de aprendizagem digital, plataformas e recursos para garantir acessibilidade e atender às diversas necessidades dos alunos.
5. Aprendizagem Colaborativa: Explore oportunidades de colaboração e troca de conhecimento entre educadores, decisores de políticas educativas e todos os que se interessem por promover práticas educacionais inclusivas.



Abordagem Metodológica

O desenvolvimento do conjunto de ferramentas QUID, destinado a promover uma educação inclusiva de qualidade através de tecnologias digitais, exigiu uma abordagem metodológica abrangente e sistemática. O conjunto de ferramentas apresentado pode abordar os desafios e complexidades inerentes à promoção da educação inclusiva. Eis uma análise completa da abordagem metodológica que orientou o desenvolvimento do kit de ferramentas QUID:

1. **Avaliação de Necessidades:** Realizar uma avaliação abrangente para identificar os desafios e obstáculos específicos da educação inclusiva, com a ajuda de tecnologias digitais. Isso envolve a recolha de dados, a realização de pesquisas e o envolvimento com os interessados para entender as suas necessidades e perspectivas.
2. **Envolvimento dos Interessados:** Compromisso dos interessados, incluindo educadores, governantes responsáveis por políticas educativas, estudantes, pais e membros da comunidade, ao longo do processo de participação. A sua contribuição e colaboração são essenciais para garantir que o toolkit atenda às necessidades e esteja alinhado com os objetivos.
3. **Revisão Bibliográfica:** Revisão abrangente de pesquisas existentes, melhores práticas e casos de estudo relacionados com educação inclusiva e tecnologias digitais. Isso ajuda a identificar lacunas, compreender o estado atual do conhecimento e incorporar abordagens baseadas em evidências.
4. **Desenvolvimento da Estrutura:** Desenvolvimento de uma estrutura que descreve os objetivos, metas e estrutura do toolkit QUID. Essa estrutura fornece um roteiro para organizar as metodologias, recursos e casos de estudo, garantindo coerência e alinhamento com os objetivos gerais.
5. **Seleção de Metodologias:** Seleção e incorporação de metodologias e estratégias eficazes de sucesso na promoção da educação inclusiva com o auxílio de tecnologias digitais. Essas metodologias devem ser práticas, adaptáveis e atender às diversas necessidades de alunos e educadores.
6. **Compilação de casos de Estudo:** Inclusão de casos de estudo que apresentem exemplos bem-sucedidos de educação inclusiva usando tecnologias digitais, destacando práticas inovadoras, desafios e lições aprendidas, fornecendo exemplos práticos e inspiração para os usuários da toolkit.
7. **Design e Desenvolvimento da Ferramentakit:** Design e desenvolvimento da *toolkit* QUID de forma acessível para o usuário. A toolkit deve utilizar vários formatos digitais, fornecer instruções e diretrizes claras e incorporar oportunidades de autoavaliação e desenvolvimento profissional contínuo.
8. **8. Teste Piloto e Avaliação:** Testar a *toolkit* com um grupo diversificado de usuários, receber feedback e fazer melhorias interativas com base nas suas experiências. Métodos de avaliação, incluindo pesquisas, grupos focais e análise de utilização, devem ser usados para avaliar a eficácia e pertinência da utilização da *toolkit*.

Design Educacional



Design Educacional



[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

""Small Teaching""



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518



""Small Teaching""



O ""Small Teaching"" é uma abordagem de ensino e esse termo foi cunhado por James M. Lang. Ele é professor de inglês e diretor do Centro de Excelência em Ensino no Assumption College em Worcester, Massachusetts.

Ele é autor do livro ""Small Teaching": Everyday Lessons From the Science of Learning".

A abordagem do "Small Teaching" é baseada na ideia de que pequenas mudanças nas práticas de ensino podem ter um grande impacto no caminho de aprendizagem do aluno.

O que é ""Small Teaching""?

A abordagem do "Small Teaching" é baseada na ideia de que as mudanças no currículo ou nas abordagens pedagógicas são mais eficazes e poderosas para os alunos quando são pequenas. O principal objetivo do pequeno ensino é melhorar a aprendizagem dos alunos, introduzindo atividades pequenas e curtas que sejam fáceis e imediatamente implementáveis para o professor, sem a necessidade de uma reformulação significativa do curso.

Exemplos de práticas de "small teaching":

- Escrever uma breve reflexão sobre o que aprenderam no final da aula.
- Uso de tecnologia e ferramentas digitais para aumentar a motivação e a colaboração dos alunos.

"Small Teaching"



CLIQUE
PARA VER E
APRENDER



A abordagem do “Small Teaching” é útil e relevante no ambiente de ensino online/digital, pois pode ser facilmente implementada nas aulas online.

Alguns exemplos de atividades de pequeno ensino com componente digital incluem:

- Uso de inquéritos online para incentivar a participação dos alunos
- Utilização de apresentações em vídeo curtas
- Utilização de recursos em vídeo para atrair a atenção dos alunos
- Uso de fóruns online para incentivar debates entre os alunos

“Small Teaching” é...

- Com base em pesquisas e princípios baseados em evidências
- Fácil de ser implementado, sem a necessidade de redesenhar os programas
- Adaptável e flexível, pois as atividades incluídas podem ser personalizadas para diferentes idades e disciplinas dos alunos
- Estímulos metacognitivos, pois incentiva os alunos a refletir sobre seu progresso de aprendizagem
- Ênfase em pequenas mudanças, pois a abordagem é focada em mudanças progressivas
- Centrado nos alunos
- Estimulante para os alunos, em termos de melhoria, sucesso e reflexão

[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

"Small Teaching"



Como criar uma aula "Small Teaching"

Choose a Topic or concept you want to teach

Identify learning goals that you want students to achieve by the end of the lesson

Choose a small Teaching Practice that is aligned with your learning goals

Design an infographic to outline the learning goals of your lesson, any instructions or prompts for students

Add visual elements such as images, icons, and color schemes

Include references, if applicable

test with a small group of students or colleagues and refine



Benefícios da Pedagogia "Small Teaching"

- Aumento do envolvimento dos alunos - A pedagogia do "Small Teaching" envolve os alunos de forma mais ativa na aula
- Aumento da motivação e participação dos alunos
- Estímulo à reflexão dos alunos sobre seu processo de aprendizagem e melhorias, ajudando-os a fazer conexões entre conhecimentos novos e os já existentes
- Eficiência - as atividades de small teaching são fáceis e rápidas de serem implementadas
- Economia de tempo para os professores, pois não há necessidade de redesenhar as aulas e conteúdos



Desvantagens da Pedagogia "Small Teaching"

- Necessidade de formação e apoio contínuos para os professores, para atualização sobre as práticas mais recentes e melhores.
- Superutilização - os professores tendem a usar essas ferramentas em excesso, o que pode levar a um gasto excessivo de tempo e falta de variedade e motivação na aula.
- Mesmo que baseadas em pesquisa e princípios comprovados, as práticas de "Small Teaching" precisam ser avaliadas e analisadas em termos de eficácia, para garantir que os professores alcancem os objetivos de aprendizagem do curso.

[Back to index](#)

"Small Teaching" Ferramenta 1



Poll Everywhere

O Poll Everywhere é uma ferramenta interativa de apresentação que permite às pessoas criar e conduzir inquéritos e questionários em tempo real. Ela inclui várias opções, como perguntas de múltipla escolha, perguntas abertas e perguntas com imagens clicáveis. Além disso, oferece uma ampla variedade de maneiras através das quais a audiência pode responder, incluindo smartphones e laptops. O apresentador também pode compartilhar um link URL exclusivo com a audiência, que pode responder usando-o ou enviar uma mensagem de texto para um número específico. O Poll Everywhere pode ser utilizado durante palestras, aulas e workshops para envolver os alunos e aumentar sua participação, ou para receber o seu feedback.

CLIQUE
PARA VER E
APRENDER



<https://www.poll everywhere.com/videos>



Vantagens do Poll Everywhere

- As perguntas e respostas podem ser personalizadas
- É rápido e fácil de usar
- O feedback/respostas dos alunos são recebidos em tempo real
- Os alunos podem ter facilmente acesso aos resultados usando seus próprios dispositivos
- Oferece uma experiência de aprendizagem interativa e dinâmica



Desvantagens do Poll Everywhere

- É um serviço pago
- Requer acesso à internet
- Os alunos precisam de ter permissão para usar seus próprios dispositivos
- Os tipos de perguntas são limitados
- O número de respostas que recolhidas para cada inquérito é limitado



A nossa opinião

O melhor aspeto dessa ferramenta é que ela permite criar questionários e pesquisas de forma rápida e fácil, sem distorcer o plano de aula, o que reflete o conceito de pedagogia do "Small Teaching". Outra característica fundamental é a funcionalidade em tempo real, que permite ao professor ter os resultados logo disponíveis para que possam ser discutidos imediatamente com os alunos. Isso também permite ao professor entender no momento se os alunos compreenderam ou se algo precisa ser revisto.

Back to index



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

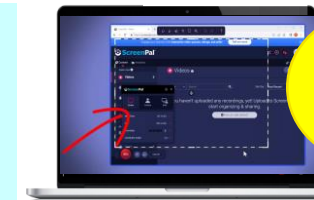
© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

"Small Teaching" Ferramenta 2



ScreenPal

O ScreenPal é um software de gravação de tela e edição de vídeo. Ele permite que os professores criem vídeos curtos que podem ser usados para criar tutoriais que apoiem atividades de reflexão durante uma aula. As principais características dessa ferramenta são gravação de tela, vídeos da webcam e gravação de áudio. Após a gravação, os professores também podem editar facilmente os vídeos, graças ao editor de vídeo incluído. As funcionalidades de edição incluem cortar, dividir, mesclar vídeos, adicionar anotações, texto ou imagens, ajustar a velocidade do vídeo ou níveis de áudio. Os vídeos podem ser exportados em diferentes formatos e podem ser compartilhados em diferentes plataformas (como YouTube, Vimeo ou Google Drive).



CLIQUE
PARA VER E
APRENDER

<https://www.youtube.com/watch?v=ytiPPOmckv0>



CLIQUE
PARA VER E
APRENDER

<https://www.youtube.com/watch?v=wRitLL6i0Hc>



Vantagens do ScreenPal

- Interface simples e intuitiva, fácil de usar para usuários de todos os níveis
- Versão gratuita com recursos limitados
- Várias opções de gravação, flexíveis e personalizáveis
- Texto e anotações personalizáveis
- Opções de compartilhamento



Desadvantagens do ScreenPal

- A versão gratuita possui recursos limitados e tempo de gravação limitado
- O editor de vídeo possui capacidades de edição limitadas em comparação com outros softwares avançados de edição
- Controle limitado sobre a qualidade do vídeo
- Necessidade de conexão à Internet



A nossa opinião

O ScreenPal é uma ferramenta útil e versátil que pode ser usada em diferentes atividades de ensino, como demonstrações, tutoriais ou atividades curtas para estimular as reflexões dos alunos, ajudando-os a aprimorar a sua compreensão de um tópico específico. A principal característica dessa ferramenta é a possibilidade de criar instruções e anotações personalizadas, graças ao editor de vídeo incluído. Isso permite que os professores adaptem o conteúdo às necessidades dos alunos. Também é útil para demonstrações curtas, especialmente em disciplinas científicas que envolvem atividades de laboratório ou práticas. O editor de vídeo, fácil e intuitivo, torna essa ferramenta fácil de usar, mesmo para aqueles que não têm experiência em edição de vídeo. Por fim, o vídeo criado pode ser facilmente compartilhado com os alunos ou incluído em aulas online.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

"Small Teaching" Ferramenta 3



Padlet

O Padlet é um mural digital que pode ser usado pelos professores para criar uma experiência de aprendizagem mais interativa e cativante para os alunos. Ele permite a aprendizagem colaborativa, pois os professores podem criar um espaço virtual onde os alunos podem postar e compartilhar ideias, perguntas e recursos. Diferentes temas e layouts estão disponíveis para torná-lo mais atrativo e motivador para os alunos, e há a possibilidade de fazer upload de diferentes tipos de conteúdo, como vídeos, imagens e documentos.



CLIQUE PARA
VER E
APRENDER

<https://www.youtube.com/watch?v=UuzciL8qCYM>



CLIQUE PARA
VER E
APRENDER

<https://www.youtube.com/watch?v=UkBnwPqalJA>



Vantagens do Padlet

- Uma versão gratuita disponível
- A colaboração entre os alunos pode ser incentivada
- Os alunos podem usar diferentes formas para expressar as suas ideias
- Fácil de ser usado, mesmo remotamente
- Customizável pelos professores para adaptá-lo aos objetivos de aprendizagem
- O feedback dos alunos também pode ser recolhido



Desvantagens do Padlet

- As funcionalidades mais avançadas requerem uma assinatura paga
- Preocupações com privacidade e segurança, por se tratar de uma plataforma online
- Dependência excessiva da ferramenta, pois é eficaz quando integrada parcialmente ao método de ensino
- Necessidade de conexão à internet



A nossa opinião

Esta ferramenta permite que os professores incluam facilmente atividades de “small teaching”, como projetos colaborativos e apresentações nas aulas. A principal característica é a possibilidade de os alunos trabalharem juntos num ambiente de aprendizagem colaborativa, especialmente para aprender a colaborar e trabalhar em equipa para alcançar um objetivo comum. Isso ocorre sob a supervisão do professor, que também pode recolher feedback dos alunos. O empenho é muito alto, graças à forma como pode ser usada para apresentar informações aos alunos. Os professores também podem usá-la para criar materiais de aula interativos e visualmente atrativos.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Aprendizagem Colaborativa

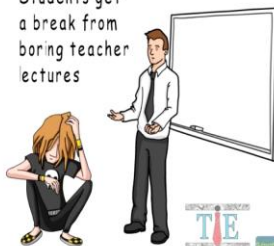


Why Cooperative Learning?

Student Cente



Students get
a break from
boring teacher
lectures



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Aprendizagem Colaborativa



A aprendizagem colaborativa é uma abordagem eficaz na educação, em que os alunos trabalham juntos num projeto ou tarefa para alcançar um objetivo comum. É um processo que incentiva a participação ativa, a partilha de conhecimentos e habilidades, e a solução de problemas em grupo. A aprendizagem colaborativa ajuda os alunos a desenvolverem habilidades de trabalho em equipa e comunicação, aprender com as mais-valias de cada um e desenvolver o pensamento crítico através de discussões construtivas. Essa abordagem promove uma noção de comunidade, desenvolve habilidades sociais e prepara os alunos para as suas futuras carreiras.

O que é Aprendizagem Colaborativa?

A aprendizagem colaborativa é um método de ensino em que os alunos trabalham juntos em pequenos grupos para alcançar um objetivo comum. É uma maneira eficaz de promover a aprendizagem ativa e o envolvimento dos alunos na sala de aula. O objetivo da aprendizagem colaborativa é promover a solução colaborativa de problemas, o pensamento crítico e as habilidades de comunicação entre os alunos. Ao trabalhar em grupos, os alunos podem partilhar as suas ideias, conhecimentos e competências para obter uma melhor compreensão do conteúdo estudado.

[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Aprendizagem Colaborativa



CLIQUE PARA
VER E
APRENDER



A aprendizagem colaborativa tornou-se ainda mais importante no ensino digital. Com a transição para o ensino online e o trabalho remoto, os alunos precisam desenvolver habilidades eficazes de comunicação e colaboração para ter sucesso no mundo digital atual. Ferramentas de ensino digital, como videoconferências, fóruns de discussão online e documentos colaborativos, tornaram mais fácil do que nunca os alunos trabalharem juntos e aprenderem uns com os outros.

A Aprendizagem Colaborativa é...

- A aprendizagem colaborativa é um método de ensino no qual os alunos trabalham juntos em pequenos grupos para alcançar um objetivo comum.
- Na aprendizagem colaborativa, os alunos são designados para grupos e recebem tarefas ou problemas para resolverem juntos.
- O professor atua como facilitador, fornecendo orientação e apoio conforme necessário.
- A aprendizagem cooperativa promove o envolvimento dos alunos, o pensamento crítico, a resolução de problemas e as habilidades de comunicação.
- Também promove o trabalho em equipa, habilidades sociais e respeito mútuo entre os alunos.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Aprendizagem Colaborativa



Benefícios da Pedagogia da Aprendizagem Colaborativa

- Melhores resultados de aprendizagem: à medida que trabalham em colaboração com seus colegas para alcançar objetivos comuns.
- Competências melhoradas de pensamento crítico: à medida que os alunos têm a oportunidade de participar em diálogos e exercícios de resolução de problemas.
- Competências de comunicação melhoradas: uma vez que requer que os alunos comuniquem de forma eficaz e ouçam os outros.
- Motivação aumentada: à medida que os alunos trabalham juntos para alcançar metas comuns.



Aspectos negativos da pedagogia da aprendizagem colaborativa

- Influência da dinâmica do grupo na divisão do trabalho - em grupos, alguns alunos têm maior propensão a dominar os outros.
- Risco de baixa eficácia: os alunos podem não trabalhar bem juntos ou não estar motivados para contribuir plenamente.
- Não adequado para todos: alguns alunos podem preferir aprender por conta própria em vez de em ambiente de grupo.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Aprendizagem Colaborativa Ferramenta 1



Trello

Trello é uma ferramenta de gestão de projetos que pode ser utilizada de forma eficaz para a aprendizagem colaborativa. Ela oferece uma interface visual com quadros, listas e cartões que podem ser utilizados para organizar e acompanhar tarefas e atribuições em grupo. Os estudantes podem criar quadros para diferentes projetos, criar cartões de tarefas, atribuir responsabilidades, definir prazos e adicionar comentários ou anexos. O Trello melhora a comunicação e a responsabilidade dentro dos grupos, permitindo que os alunos acompanhem o progresso das tarefas e colaborem de forma eficaz para concluir os projetos.

CLIQUE
PARA VER E
APRENDER



<https://www.youtube.com/watch?v=sC6UwpVEE0>



Vantagens do Trello

- Organização melhorada e gestão de tarefas
- Colaboração e comunicação contínuas
- Visão geral clara do projeto
- Flexibilidade e acessibilidade
- Integração com outras ferramentas



Desvantagens do Trello

- Curva de Aprendizagem Íngreme.
- Complexidade para Projetos de Grande Escala.
- Potencial de Sobrecarga de Informações.
- Dependência da Conectividade à Internet.



A nossa opinião

Incorporar o Trello no ensino da aprendizagem cooperativa traz inúmeros benefícios, incluindo melhoria na organização, colaboração e comunicação aprimoradas, visão clara do projeto, flexibilidade, acessibilidade e integração com outras ferramentas. Aproveitando essas vantagens, os alunos podem colaborar de forma eficaz, gerir tarefas e envolver-se em experiências significativas de aprendizagem colaborativa.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Cooperative Learning Ferramenta 2



Notion

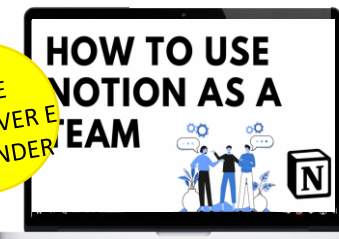
O Notion é uma ferramenta colaborativa de produtividade que permite gerar tarefas, notas, wikis e bancos de dados num único lugar. É uma plataforma flexível que pode ser personalizada para se adequar ao seu fluxo de trabalho, tornando-se uma escolha popular para indivíduos e equipas que procuram uma solução de espaço de trabalho completa. Com o Notion, pode criar páginas, bancos de dados e quadros, e então conectá-los para construir um sistema abrangente de organização, partilha e colaboração de informações.

CLIQUE
PARA VER E
APRENDER



<https://www.youtube.com/watch?v=pD2N-H1lXeg>

CLIQUE
PARA VER E
APRENDER



<https://www.youtube.com/watch?v=7jolVrBftRQ>



Vantagens do Notion

- Plataforma centralizada
- Modelos personalizáveis
- Recursos colaborativos
- Fácil de partilhar



Desvantagens do Notion

- O Notion pode não ser tão fácil de usar quanto outras ferramentas colaborativas
- Pode haver limitações nos tipos de conteúdo que podem ser criados e compartilhados dentro do Notion.
- Preocupações com a segurança dos dados ao usar o Notion.



A nossa opinião

Entendemos que o Notion é uma ferramenta muito boa para a aprendizagem colaborativa. O Notion é uma ferramenta flexível e versátil que pode ser personalizada para atender às necessidades de diferentes alunos. Ele permite que os usuários criem, partilhem e colaborem em documentos, bancos de dados e anotações em tempo real. Com o Notion, estudantes e professores podem organizar o seu trabalho, partilhar recursos e trabalhar juntos em projetos em grupo. Eles também podem usar o Notion para criar guias de estudo, fazer anotações e acompanhar tarefas e prazos. Além disso, o Notion oferece uma variedade de modelos e integrações que podem aprimorar a experiência de aprendizagem, fazendo com que os alunos se mantenham organizados e envolvidos.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

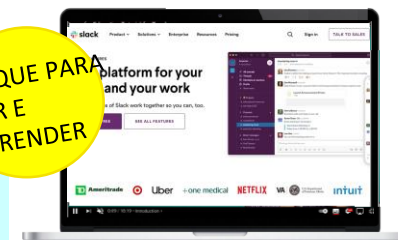
© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Slack

O Slack é uma plataforma de comunicação e colaboração online que permite aos usuários criar canais para comunicação em grupo. O Slack oferece mensagens instantâneas, chamadas de voz e vídeo, compartilhamento de arquivos e integração com outras ferramentas

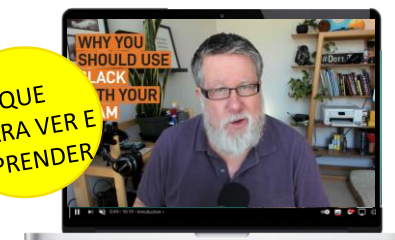
Além disso, o Slack oferece uma ampla variedade de integrações com outras ferramentas, como Trello, Google Drive e Zoom, permitindo um fluxo de trabalho perfeito entre diferentes plataformas.

CLIQUE PARA
VER E
APRENDER



<https://www.youtube.com/watch?v=o3HJuPaITWk>

CLIQUE
PARA VER E
APRENDER



<https://www.youtube.com/watch?v=pUZzBoAbAOs>



Vantagens do Slack

- As mensagens instantâneas e a comunicação em tempo real
- Possibilidade de compartilhar arquivos e links facilmente com outros usuários
- Integrado com uma variedade de outras ferramentas, como Google Drive e Trello
- Disponível em desktops e dispositivos móveis



Desvantagens do Slack

- Pode não ser o melhor formato para discussões ou projetos mais longos e complexos.
- A natureza em tempo real do Slack pode tornar-se uma distração.
- A plataforma do Slack pode não ser a mais acessível para todos os alunos.



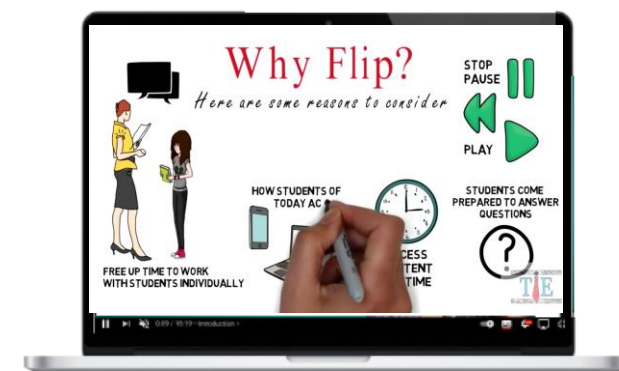
A nossa opinião

Na nossa opinião, o Slack oferece uma ótima plataforma para os alunos comunicarem fácil e rapidamente entre si e com os seus instrutores. Isso pode facilitar uma colaboração mais frequente e eficiente, permitindo que os alunos compartilhem ideias e recursos, façam perguntas e recebam feedback em tempo real. Os recursos organizacionais do Slack, como canais e threads, podem ajudar os alunos a acompanhar discussões e tarefas, além de encontrar e consultar informações importantes com facilidade. A integração do Slack com outras ferramentas, como o Google Drive e o Trello, pode ajudar a agilizar projetos colaborativos e facilitar o trabalho em equipa.

Sala de Aula Invertida



Google Classroom



Back to index



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Sala de Aula Invertida



Nas metodologias ativas, os alunos são participantes diretos no processo de aprendizagem, acedendo e processando informações. Eles desenvolvem o seu conhecimento, habilidades, atitudes e valores através de experiências e interação com os outros. Essa forma de construir a aprendizagem facilita o uso do conhecimento em contextos socioculturais mais amplos.

No modelo de sala de aula invertida, os processos e metodologias de ensino-aprendizagem são repensados, assim como os espaços onde ocorrem e as tecnologias utilizadas, com o objetivo de otimizar a assimilação do conhecimento.



O que é uma Sala de Aula Invertida?

A metodologia da Sala de Aula Invertida é um modelo de aprendizagem que consiste em inverter a metodologia de trabalho tradicional, em que os alunos estudam e realizam as tarefas propostas online, em casa, na escola ou em outro espaço escolhido por eles mesmos, por meio de instruções e materiais disponibilizados pelo professor em plataformas digitais. O tempo na sala de aula é reservado para atividades de aprendizagem mais complexas, discussão, assimilação e compreensão dos conteúdos em que os alunos trabalham num ambiente de aprendizagem dinâmico, colaborativo e interativo.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



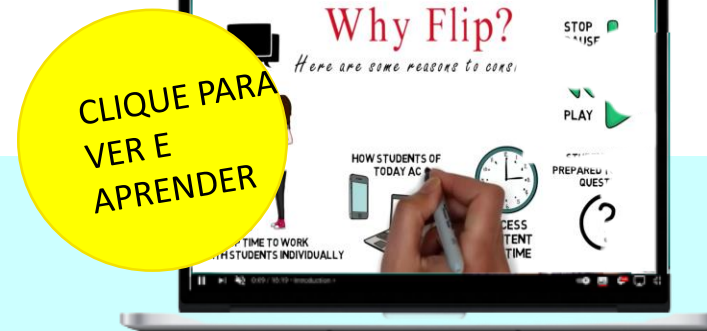
MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Sala de Aula Invertida



A Sala de Aula Invertida é uma metodologia de ensino digital, pois utiliza ferramentas digitais que permitem que os alunos tenham contato com o conhecimento em casa. Por outro lado, a tecnologia digital permite uma comunicação constante entre o professor e o aluno ou entre os alunos numa sala de aula, mesmo em espaços físicos diferentes. No entanto, a Sala de Aula Invertida pode ser considerada um modelo de ensino híbrido, pois, embora utilize tecnologia e métodos online para que o aluno absorva o conteúdo à distância, também conta com a presença física de um professor para auxiliar em dúvidas e consolidação do conhecimento.

A Sala de Aula Invertida é...

A Sala de Aula Invertida é uma metodologia que permite:

- Definir que ambiente virtual de aprendizagem é mais adequado à realidade dos seus alunos;
- Aplicar elementos de comunicação no ambiente virtual (salas de discussão em grupo), cooperação (preparação de resumos teóricos/Wiki) e coordenação (painel de relatórios/avisos/desempenho, agenda virtual);
- Elaborar vídeos curtos e/ou adotar vídeos prontos;
- Avaliar o nível de aprendizagem dos alunos (questionários/relatórios);
- Analisar a contribuição da Sala de Aula Invertida dos alunos.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



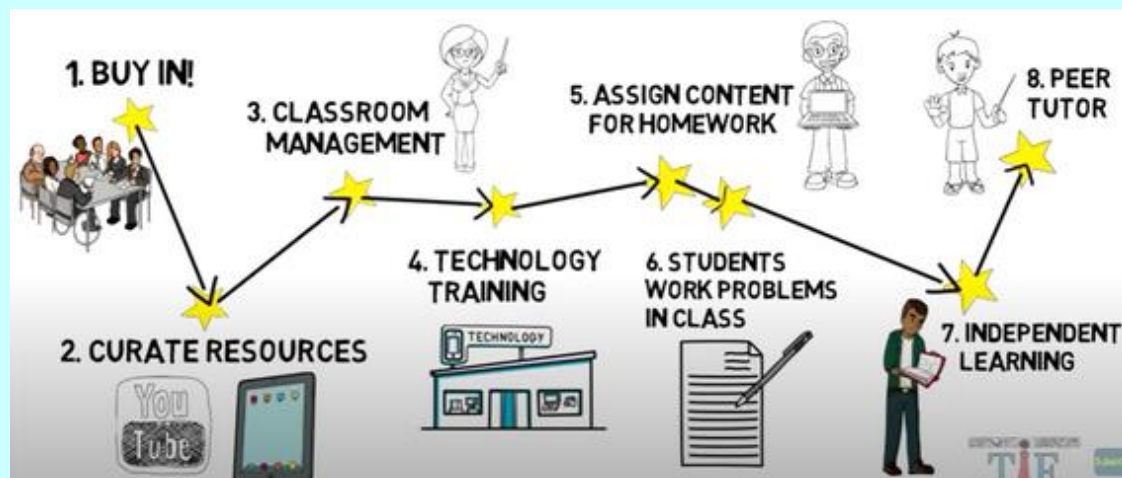
Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Sala de Aula Invertida



Como criar uma Sala de Aula Invertida



Benefícios da Pedagogia da Aula Invertida

- Permite que todos os alunos aprendam ao seu próprio ritmo.
- Mais eficiente, pois os alunos entram na sala de aula preparados para discutir os tópicos.
- Enriquece a aula, pois permite mais tempo para projetos e resolução de problemas.
- Permite que os alunos se ajudem mutuamente - tutoria entre pares - promovendo oportunidades de aprendizagem igualitárias.
- Permite que o professor medie a aprendizagem em vez de instruir, tendo tempo livre para trabalhar com os alunos individualmente.
- Acesso ao conteúdo a qualquer momento.
- Capacidade de diferenciar a instrução.



Aspectos negativos da Pedagogia da Aula Invertida

- Aumento da carga de trabalho dos alunos no trabalho autónomo.
- Necessidade de os alunos terem acesso a tecnologias.
- Falta de autodisciplina nos alunos.
- Número de horas necessárias na carga horária do professor para uma implementação adequada às necessidades específicas de cada turma.
- Não é uma forma natural de aprendizagem para preparação para testes.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

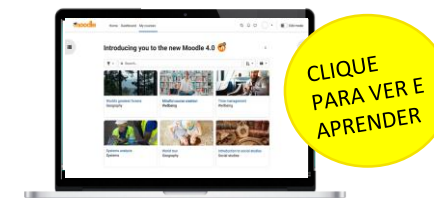
© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

moodle

O Moodle é um software gratuito que permite gerir, administrar e monitorizar as aprendizagens e o desempenho dos alunos num ambiente de ensino online.

Sendo uma plataforma para gerir as aprendizagens de código aberto, ele pode ser obtido gratuitamente e também pode ser personalizado de acordo com as necessidades.

Foi criado pelo pedagogo e cientista da computação australiano Martin Dougiamas, e a sua primeira versão foi lançada em 20 de agosto de 2002.



https://youtu.be/sZxZ_YzsD_w



<https://www.youtube.com/watch?v=NXGV98RsBLY>



Vantagens do moodle

- Plataforma LMS de código aberto e personalizável.
- Criação de aulas virtuais.
- Criação de fóruns de discussão.
- Chat para interação entre professores e alunos.
- Módulo de pesquisa e avaliação.
- Permite adicionar conteúdo exportado de outras plataformas digitais.
- Os alunos podem criar páginas da web sobre os tópicos em estudo.



Desvantagens do moodle

- A interface gráfica não é muito avançada ou fácil de usar.
- Erros de conexão que às vezes impedem o acesso.
- Dificuldades ao enviar trabalhos e realizar pequenas atividades online.
- Necessidade de suporte técnico profissional para uma gestão eficaz de seu potencial



A nossa opinião

O Moodle é uma plataforma que permite uma gestão muito organizada da aprendizagem, com a possibilidade de incluir conteúdo de outras plataformas digitais. Ele destaca-se negativamente apenas por não ser muito atrativo em termos gráficos.

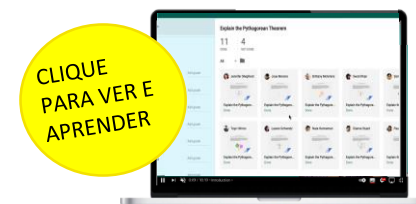


Google Classroom

Classroom é uma ferramenta que ajuda os professores a economizarem tempo, manterem as aulas organizadas e melhorarem a comunicação com os alunos. Classroom é uma ferramenta no Google Apps for Education que ajuda os professores a criar e organizar tarefas rapidamente, fornecer feedback de forma eficiente e comunicar facilmente com suas turmas. Ajuda os alunos a organizar o seu trabalho no Google Drive, concluí-lo e entregá-lo, e a comunicar diretamente com os seus professores e colegas.



https://edu.google.com/for-educators/product-guides/classroom/?modal_active=none



<https://www.youtube.com/watch?v=GIN-EtPa0lw&t=2s>



Vantagens do Google Classroom

- Plataforma intuitiva e fácil de configurar Turmas, conteúdos e tarefas bem organizadas
- Comunicação eficiente
- Possibilidade de feedback instantâneo
- Maior colaboração entre os alunos
- Automatização de tarefas repetitivas
- Otimização do tempo



Desvantagens do Google Classroom

- Gráficos de progresso dos alunos não disponíveis
- Avanço nas atividades não é impedido sem finalizar as anteriores
- Integração da plataforma apenas com o Google Suite, sem possibilidade de integração de ferramentas externas



A nossa opinião

É uma plataforma que permite uma gestão muito organizada da aprendizagem dos alunos, no entanto, um pouco limitada em termos de integração de algumas plataformas digitais.

YouTube

O YouTube é uma plataforma de vídeos online, na qual os usuários podem assistir, criar e compartilhar vídeos pela internet.

O YouTube permite a criação de canais, criados pelos usuários, que podem se inscrever nos canais que desejam seguir. Ao inscrever-se em canais, é possível fazer comentários, compartilhar vídeos, entre outras ações.

Devido às suas funcionalidades, a plataforma é descrita como uma comunidade na qual os usuários interagem.

CLIQUE
PARA VER E
APRENDER



<https://www.youtube.com/watch?v=uAYSbX0ESkU&t=5s>



Vantagens do YouTube

- Vantagens do YouTube
- Conteúdos que servem como recursos didáticos
- Repositório de vídeos
- Permite que os alunos explorem tópicos de interesse
- Ajuda os alunos com dificuldades
- Permite que os alunos registem suas dúvidas



Desvantagens do YouTube

- Nem todo o conteúdo é apropriado para todas as faixas etárias e sensibilidades
- Muita publicidade antes de assistir aos vídeos, sem Premium;
- Os alunos podem ter acesso a informações descontroladas demais se não forem supervisionados
- Alguma dificuldade em controlar os comentários



A nossa opinião

É um site com um crescimento muito rápido e gratuito, no qual podemos hospedar conteúdo produzido por nós.

É um enorme repositório de vídeos onde podemos encontrar muitas informações didáticas. Também apresenta vídeos com boa qualidade de imagem e som e permite interagir com outras redes sociais e canais de comunicação.

Desenvolvimento de Produto: *Hackathons*



Figma



MockFlow

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Desenvolvimento de produto: *Hackathons*



Os *hackathons* são competições de prototipagem versáteis que reúnem pensadores criativos para resolver diversos problemas num determinado período de tempo.

Tradicionalmente, os participantes-alvo incluem programadores, designers e outros especialistas em determinado campo, que trabalham juntos em equipas para desenvolver soluções, inovar dentro de um setor específico ou aprimorar um projeto existente.

O que é *Hackathon*?

Hackathons são uma forma incrível de reunir a sua comunidade para aprender novas competências, criar projetos incríveis e compartilhar ideias. Um *hackathon* é melhor descrito como uma "maratona de invenção".

Qualquer pessoa interessada em tecnologia participa num *hackathon* para aprender, criar e partilhar as suas criações ao longo de um fim de semana, num ambiente descontraído e acolhedor.

Não precisa ser um programador e certamente não precisa ser especialista em Ciência da Computação!

Desenvolvimento de Produto : *Hackathons*



Os *hackathons* ajudam os alunos a desenvolver as habilidades necessárias para navegar na tecnologia e aproveitar ao máximo o seu potencial.

Os estudantes de educação digital sentem-se confortáveis ao encontrar, aceder, consumir e partilhar conteúdo online.



A Pedagogia de Desenvolvimento de Produto é

Desenvolvimento de produto - também chamado desenvolvimento de novos produtos ou gestão de produtos - é uma série de etapas que inclui a conceptualização, design, desenvolvimento e marketing de bens ou serviços recém-criados ou recém-reformulados.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Desenvolvimento de Produto: Hackathons

Como criar uma aula de Desenvolvimento de Produto (Hackathon)



Benefícios da Pedagogia de Desenvolvimento de Produto (Hackathon)

- Ensina novas competências
- Proporciona novas experiências
- Enfatiza o trabalho em equipa
- Oferece um ambiente para aprendizagem imersiva e ativa



Problemas da Pedagogia de desenvolvimento de Produto (Hackathon)

- Pode levar bastante tempo, dependendo do assunto estudado.
- Controlar e motivar os alunos é um processo difícil.
- A natureza acelerada dos "hackathons" pode resultar em produtos inacabados ou protótipos que podem não estar totalmente desenvolvidos.

Desenvolvimento de Produto: *Hackathons* Ferramenta 1



Figma



O Figma é uma aplicação web colaborativa para design de interface, com recursos adicionais offline habilitados por meio de aplicativos desktop para macOS e Windows. O conjunto de recursos do Figma concentra-se no design de interface e experiência do usuário, com ênfase na colaboração em tempo real, utilizando uma variedade de ferramentas de edição de gráficos vetoriais e prototipagem. O aplicativo móvel do Figma para Android e iOS permite visualizar e interagir com protótipos do Figma em tempo real em dispositivos móveis e tablets.



CLIQUE PARA
VER E
APRENDER

<https://www.youtube.com/watch?v=FTFaQWZBqQ8>



CLIQUE PARA
VER E
APRENDER

<https://www.youtube.com/watch?v=eZJOSK4gXI4>



Vantagens do Figma

- A colaboração no Figma é simples e familiar.
- O Figma utiliza o Slack para comunicação em equipa.
- Compartilhar no Figma é simples e flexível.
- Arquivos do Figma incorporados fornecem atualização em tempo real.
- O Figma é ótimo para receber feedback em revisões de design.



Disadvantages of Figma

- Não possui controle de versões.
- Não pode ser utilizado sem uma conexão ativa à internet.



A nossa opinião

O Figma funciona em qualquer sistema operacional que execute um navegador web e é a única ferramenta de design que funciona em todas as plataformas.

Portanto, se estiver a usar um sistema operacional Mac ou Windows, não haverá problema em partilhar arquivos ou alternar entre plataformas, pois o Figma é baseado na nuvem.

Back to index



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Desenvolvimento de Produto: *Hackathons* Ferramenta 2



MockFlow

O MockFlow é um software baseado em nuvem para criação de wireframes, que permite que os designers colaborem em tempo real no desenvolvimento de protótipos de interface do usuário para websites e softwares.

O MockFlow é uma ferramenta online de wireframe para designers planearem, construir e partilharem seus trabalhos.



<https://www.youtube.com/watch?v=hC72nwGNF9U>



<https://www.youtube.com/watch?v=h3Ldp8qKggE>



Vantagens do MockFlow

- Ótimos recursos de colaboração em equipa.
- Criar e editar projetos é fácil.
- Facilidade de uso. A experiência do usuário é excelente.
- Boa capacidade de prototipagem. Cria protótipos decentes usando links.
- Facilidade de exportar os wireframes em diferentes formatos.



Desvantagens do MockFlow

- A detalhar os wireframes ainda é um pouco desajeitado.
- O agrupamento de elementos nos wireframes é complicado.
- A disponibilidade de ícones é limitada.
- A interface monocromática poderia ser aprimorada.



A nossa opinião

O MockFlow, uma ferramenta de wireframe, foi projetado para torná-lo acessível a todos e tornar a ferramenta sinónimo de esboço digital.

O MockFlow 3.0 ajuda o usuário a simplificar o processo de design de produtos. O plano de design de produtos fornece uma solução completa para todo o processo, tornando o fluxo de trabalho mais rápido e eficiente. O usuário pode projetar, partilhar e incorporar trabalhos de outros serviços enquanto explora as ferramentas do MockFlow para as suas necessidades de design.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Desenvolvimento de Produto: *Hackathons* Ferramenta 3



GitHub

O GitHub é uma das maiores comunidades de empreendedores do mundo, um serviço de armazenamento em nuvem baseado na web para planos de desenvolvimento de software usando o sistema de controle de versão git.

Além disso, o GitHub é uma plataforma de rede social para programadores de software. Graças ao GitHub, os programadores de software podem navegar e acompanhar os dados de usuários que lidam com softwares semelhantes aos seus.



<https://www.youtube.com/watch?v=pBy1zgt0XPc>



<https://www.youtube.com/watch?v=RG0j5yH7evk>



Vantagens do GitHub

O acesso à informação torna-se mais fácil.
Os trabalhos podem ser facilmente exibidos.
As alterações entre as versões podem ser rastreadas.
Inclui opções de integração.



Desvantagens do GitHub

Pode ser difícil usar no início.
Requer conhecimento básico do uso do terminal ao mover arquivos.



A nossa opinião

O GitHub é uma plataforma baseada na web com milhões de usuários, onde empreendedores e programadores de diferentes partes do mundo se podem reunir para partilhar os seus softwares, estruturas e códigos e criar projetos colaborativos. Ou então, os seus projetos podem ser salvos no sistema de nuvem do GitHub e ter-se novamente acesso a eles, facilmente, com várias ferramentas.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



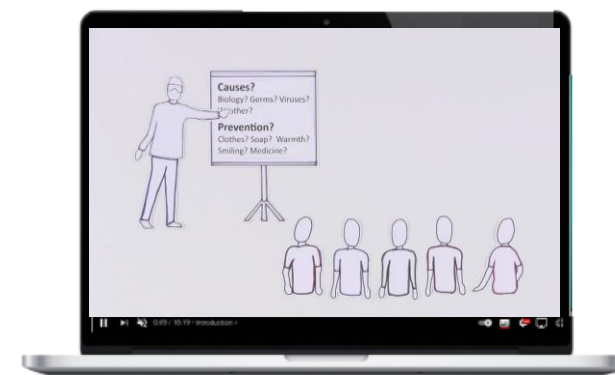
Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Aprendizagem Baseada em Projeto



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Aprendizagem baseada em Projeto



Com a aprendizagem baseada em projetos, o desenvolvimento de habilidades é estruturado em torno do desenvolvimento de um projeto específico e concreto a ser realizado em grupo: o foco está, portanto, no objetivo do projeto a ser alcançado e não em "coisas a serem aprendidas".

Os projetos geralmente são tarefas complexas baseadas em questões desafiadoras ou problemas que envolvem os estudantes, ao longo de períodos de tempo consideráveis, no projeto e na resolução de problemas. O projeto também é geralmente uma tarefa interdisciplinar, com vários componentes a interagirem.

O que é Aprendizagem Baseada em Projeto?

A Aprendizagem Baseada em Projeto é uma metodologia de ensino baseada na resolução de problemas.

Esse tipo de atividade envolve os alunos na implementação de um projeto de médio a longo prazo que atenda a necessidades reais. Portanto, o desenvolvimento seguirá etapas precisas: conceptualização, design, implementação, verificação e documentação. É uma metodologia que capta a atenção dos alunos por meio da resolução de problemas reais, atribuição de papéis definidos e colaboração respeitando esses papéis.

A construção autónoma de conhecimento pelos alunos num contexto concreto e a organização em grupos de trabalho promovem a inclusão de estudantes com dificuldades de aprendizagem. O professor é um facilitador da aprendizagem.

Aprendizagem Baseada em Projeto



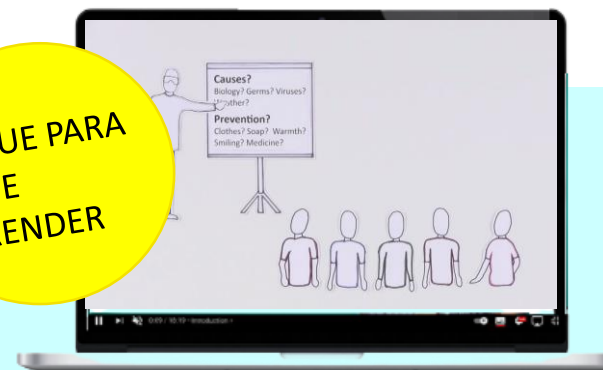
Ao longo de 20 anos, a disseminação de ferramentas de comunicação digital tem mudado radicalmente a gestão de projetos e o trabalho de equipa.

O uso de ferramentas digitais não apenas permite a partilha fácil de informações, mas também a rápida reformulação das informações.

A Aprendizagem Baseada em Projetos, portanto, exige o uso de ferramentas digitais de forma prática.

O aluno experimentará num modo de aprender fazendo.

CLIQUE PARA
VER E
APRENDER



CLIQUE
PARA VER E
APRENDER

A Aprendizagem Baseada em Projeto é...

- Uma atividade em grupo conduzida autonomamente pelos alunos com o objetivo de produzir um produto final para desenvolver novas competências.
- Ensinar e promover a aprendizagem na sala de aula, com um método construtivista.
- Estimular os alunos a desenvolver problemas autênticos (tarefas da realidade).

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Aprendizagem baseada em Projeto

Como Criar uma Aula com Aprendizagem Baseada em Projeto

PROJECT BASED LEARNING



Benefícios da Pedagogia de Aprendizagem Baseada em Projeto

- Referências pedagógicas: construtivismo e construtivismo social.
- Através de projetos, os alunos ganham autonomia e responsabilidade, desenvolvem habilidades e aplicam conhecimentos, e aprendem de maneira significativa, porque os projetos culminam na criação de produtos autênticos.
- Habilidades em pesquisar e organizar informações funcionais ao projeto.
- Desenvolvimento do pensamento crítico dos alunos, habilidades metacognitivas, analíticas e de design.
- Aprimora habilidades na exposição dos resultados da atividade.
- Enfatiza o trabalho em equipa.
- Desenvolve o pensamento crítico.
- Facilita a aprendizagem profunda e de longo prazo.



Problemas da Pedagogia de Aprendizagem Baseada em Projeto

- Podem ocorrer problemas de sobrecarga, dispersão e inadequação na implementação do projeto pelos alunos. Portanto, o professor deve fazer uma análise inicial cuidadosa da viabilidade do projeto, especialmente em termos dos pré-requisitos (pré-conhecimento, habilidades tecnológicas) dos alunos.
- Da mesma forma, é impensável introduzir a metodologia de aprendizagem baseada em projetos no ensino curricular sem que a instituição educacional forneça acesso a tecnologias e treino para os professores adquirirem habilidades tecnológicas e documentais básicas (avaliação não tradicional).

Aprendizagem Baseada em Projeto Ferramenta 1



mindmeister

A ferramenta permite construir mapas conceptuais durante a fase de brainstorming, planeamento e gestão de projetos.



Vantagens do mindmeister

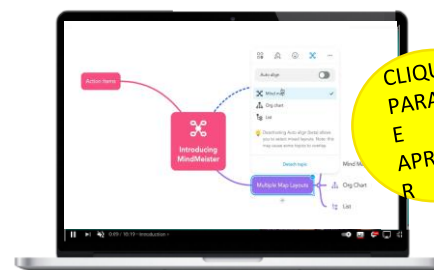
Software totalmente baseado na web.
Mapas sempre atualizados na nuvem e é possível aceder-lhes a qualquer momento, de qualquer dispositivo.
A construção de mapas conceptuais é uma ferramenta que promove a compreensão de alunos com necessidades educacionais especiais em grupos de trabalho.



Desvantagens do mindmeister

A versão básica tem um número limitado de colaboradores para os mapas.
Permite a criação de apenas 3 mapas conceptuais na versão gratuita.
É necessário um treino inicial sobre o uso da ferramenta pelos alunos.

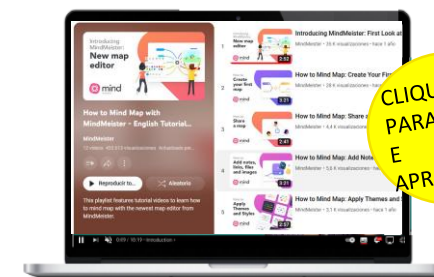
<https://www.youtube.com/watch?v=LK031sB5sb8>



CLIQUE
PARA VER
E
APRENDE



https://www.youtube.com/playlist?list=PL71GVRbeQIXiyhb2swLnB_gpmMYup0qXS



CLIQUE
PARA VER
E
APRENDE



A nossa opinião

O Mindmeister representa uma ferramenta funcional para a implementação de projetos e, consequentemente, para o uso do ensino curricular com a metodologia "aprendizagem baseada em projetos". Em particular, o compartilhamento de informações (texto, imagens, vídeo) dos participantes em tempo real permite que eles organizem e planeiem melhor o projeto a ser implementado.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



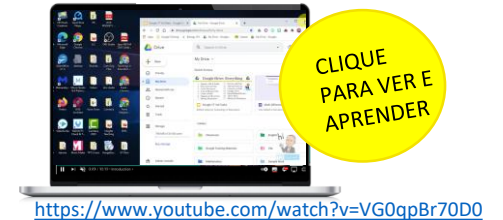
Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Google Drive

O Google Drive é uma das ferramentas de armazenamento em nuvem mais populares e utilizadas do mundo. Ele permite o armazenamento e partilha de arquivos multimédia, a que se pode aceder via web a partir de todos os dispositivos associados àquela conta.

Esses arquivos são sincronizados na nuvem e trabalhar neles na nuvem permite partilhá-los rapidamente através de um link com outras pessoas às quais se deseja garantir o acesso.



Vantagens do Google Drive

- Permite evitar o preenchimento das memórias físicas dos dispositivos.
- Sincronização: podemos aceder aos nossos dados em qualquer um dos nossos dispositivos.
- Partilha: pode ser compartilhado com outros usuários.
- Oferece uma compatibilidade incomparável com outras ferramentas.
- Os dados são salvos de destruição e danos.
- Acesso instantâneo para editar arquivos.
- Espaço de armazenamento gratuito de até 15 GB.



Desvantagens do Google Drive

- Riscos de segurança.
- Requer conexão com a internet.
- Limites de tamanho de arquivo: o tamanho máximo de arquivo é de 50 MB e o limite é de 20 MB para Google Sheets.

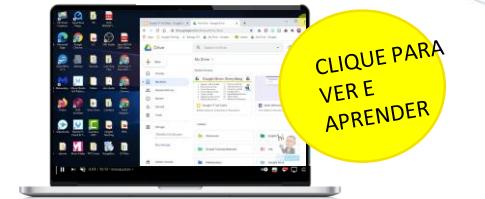


A nossa opinião

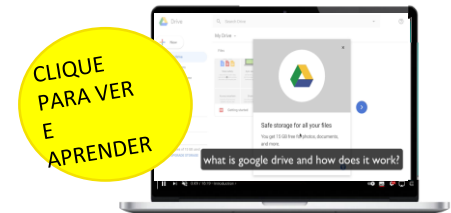
Uma ferramenta prática para criar, colaborar e sincronizar arquivos em vários dispositivos. A colaboração é em tempo real e tudo fica sincronizado de forma segura em todos os dispositivos. No entanto, pode apresentar problemas de privacidade em sala de aula e pode haver uma curva de aprendizagem para alunos mais jovens. Em conclusão, com a sua ampla variedade de ferramentas de produtividade gratuitas e sincronização de arquivos eficiente, é uma ferramenta de nivelamento. Como o Google Drive também inclui vários outros tipos de aplicativos, os alunos podem usar as aplicações que melhor funcionam para seus projetos e podem passar tempo adicional a explorar e aprender por conta própria.

Microsoft Teams

O Microsoft Teams é uma ferramenta de colaboração da Microsoft que permite aos usuários conversar, ligar, fazer videoconferências e compartilhar arquivos dentro de um portal de gestão de projetos, de qualquer lugar. Ao contrário de outras aplicações similares, o Microsoft Teams oferece videoconferências em formato HD e inúmeras funcionalidades de chat de texto: para aqueles que já estão familiarizados com esses produtos, pode-se vê-lo como uma combinação entre o Slack e o Zoom.



<https://www.youtube.com/watch?v=VDDPoYQYfM>



<https://www.youtube.com/watch?v=z6IUiamE3-U>



Vantagens do Microsoft Teams

- Ele é capaz de inserir numa única interface todas as ferramentas úteis para melhorar a produtividade empresarial
- Os usuários do Teams podem gravar reuniões e chamadas em grupo para obter um arquivo contendo atividades de áudio, vídeo e compartilhamento de tela
- Integração completa com o Office 365.
- Compatible with all devices and operating systems
- Privacy and encryption
- Allows 250 people to participate in virtual meetings



Desvantagens do Microsoft Teams

- Estrutura confusa de arquivos.
- Armazenamento limitado.
- Falha em fornecer notificações para várias atividades.
- Requer conexão com a internet.
- Configurações de permissão são desafiadoras.



A nossa opinião

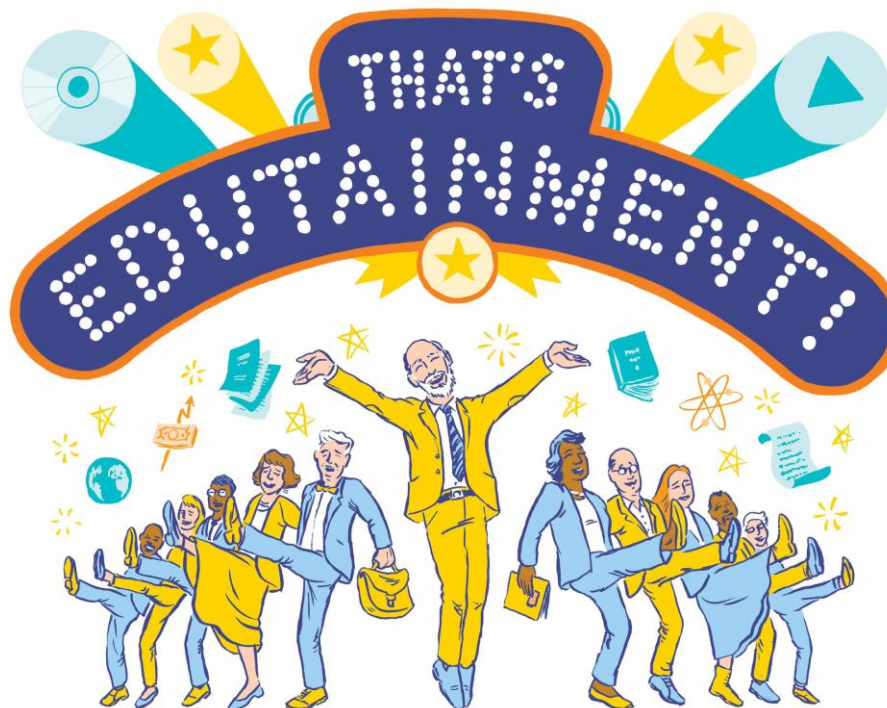
O Microsoft Teams possui todos os requisitos fundamentais para realizar chamadas de conferência sem problemas. É possível ter uma única ferramenta de comunicação, que substitui vários outros chats, evitando assim a dispersão de arquivos importantes ou noções a serem transmitidas para outros colegas. Dessa forma, sabe-se como melhorar a colaboração em equipa.

O seu uso também é simples e intuitivo: basta baixá-lo no seu dispositivo e começar a interagir e compartilhar rapidamente informações da empresa com os seus colaboradores. Estes últimos, tendo a possibilidade de modificar todos os arquivos presentes na nuvem, desenvolverão sua criatividade e, portanto, serão mais incentivados a usar essa ferramenta de trabalho.

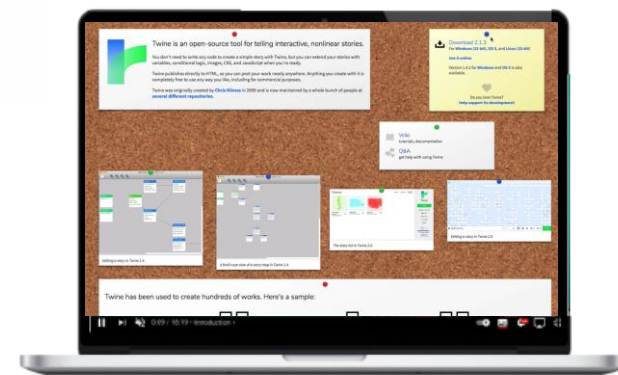
Gamificação como Forma de Avaliação



Twine



PowerPoint



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Gamificação as a Form of Evaluation



A Gamificação é uma combinação de entretenimento e educação.

O principal objetivo da gamificação é promover a aprendizagem dos estudantes por meio da exploração, interatividade, experiência em comunidade, trabalho em equipa, tentativa e erro e repetição, de modo a que os alunos fiquem tão envolvidos na atividade que não percebam que estão a aprender ao mesmo tempo.



O que é Gamificação?

A Gamificação pode ser utilizada de várias maneiras quando se trata de avaliação.

Uma forma particularmente eficaz é por meio de cenários ramificados. Cenários ramificados são narrativas digitais ou do mundo real planeadas para oferecer aos usuários experiências mediadas por decisões que eles tomam ao longo do cenário. Cada "jogada" de um cenário começa da mesma maneira.

Conforme os usuários trabalham num cenário, são confrontados com informações e precisam tomar decisões com base nessas informações. Dependendo da decisão específica que um usuário toma, eles são confrontados com as consequências das suas "ações" ou "escolhas".

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Gamificação como Forma de Avaliação



CLIQUE
PARA VER E
APRENDER



A avaliação por meio de cenários ramificados é uma forma atrativa e gratificante de avaliação, pois incentiva a aprendizagem personalizada, aprimora a criatividade e a visualização, transforma uma sala de aula convencional numa sala de aula inteligente, melhora os métodos interativos e colaborativos de ensino e aprendizagem, promove uma cultura digital e fornece ferramentas tecnológicas para educadores.

Características da Gamificação...

- Entretenimento e interação, que se acredita faltar na educação, atraindo a atenção dos alunos devido à gamificação;
- Combinando educação e entretenimento e aumentando o entusiasmo e a excitação dos alunos ao ensinar assuntos e informações que são difíceis de aprender;
- Facilitando a aprendizagem tornando os assuntos e informações mais agradáveis;
- Atraindo a atenção dos alunos e garantindo a permanência da aprendizagem ao despertar seus sentimentos;
- Facilitando a assimilação de assuntos difíceis usando métodos de simulação, gráficos e métodos visuais, como na vida real;
- Ensinando como usar recursos e métodos relacionados com o valor da vida, combinando objetivos educacionais e medição;
- Ensinando como os indivíduos em ambientes de aprendizagem aplicam os seus próprios conhecimentos;
- Demonstrando como os indivíduos entendem ou assimilam o que aprendem;
- Usado para ensinar aos alunos combinando o que eles percebem ou avaliando o que aprendem;
- Por fim, proporciona aos alunos um bom momento no processo de criação e experiência.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade

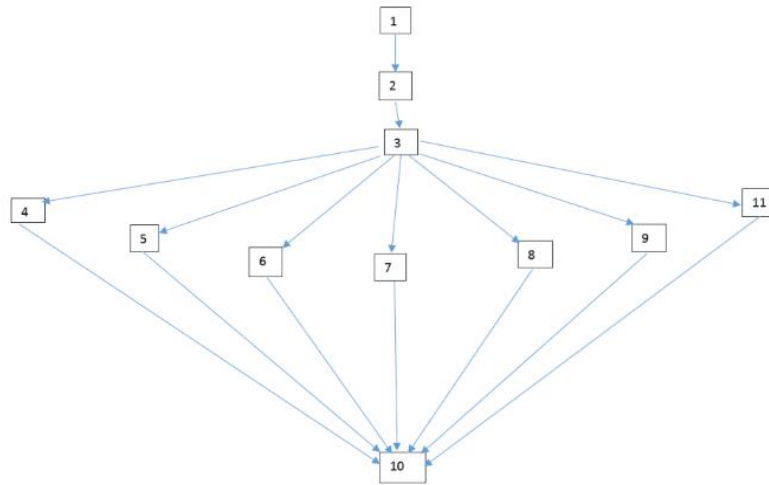


Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Gamificação como Forma de Avaliação

Como criar uma sessão de avaliação com base na Gamificação



Benefícios da Pedagogia da Gamificação na Avaliação

Aumentam a interatividade e o envolvimento do usuário.
 Tornam o cumprimento de tarefas divertido.
 Permitem que os alunos beneficiem dos erros cometidos.
 Podem ser personalizados para atender às necessidades dos alunos.
 Podem ser facilmente modificados para reduzir o tempo de desenvolvimento.
 Enfatizam os benefícios do mundo real sem os seus riscos.
 Oferecem aos alunos a oportunidade de aceder à sua base de conhecimento.



Problemas da Pedagogia da Gamificação na Avaliação

A autoria, desenvolvimento e teste de um módulo de treino baseado em cenários certamente levará mais tempo.
 Os custos, que estão relacionados com o tempo, consequentemente serão mais altos.
 O uso de ferramentas inadequadas (ou seja, ferramentas voltadas para a produção clássica de cursos lineares) aumentará tanto o tempo, os custos quanto a complexidade geral da produção.

Gamificação como Form de Avaliação Ferramenta 1



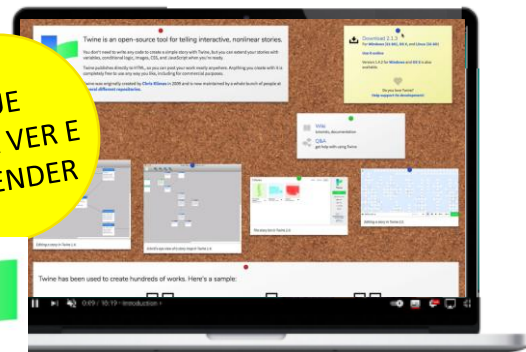
Twine

O Twine é uma ferramenta gratuita que permite criar facilmente atividades envolventes baseadas em texto, reproduzidas em qualquer navegador da web. Esses cenários apresentam escolhas ramificadas que podem levar seus alunos a uma compreensão mais profunda do material do curso e dos conceitos, permitindo que eles trabalhem por meio de experiências autênticas. Também pode usá-lo para fazer com que os alunos criem os seus próprios cenários ramificados ou histórias interativas.

CLIQUE
PARA VER E
APRENDER



Twine



<https://www.youtube.com/watch?v=iKFZhIH7Xk>



Vantagens do Twine

- É gratuito.
- Não limita a aparência dos materiais.
- Permite personalizar os materiais usando tags HTML e CSS padrão.
- Cria um arquivo HTML normal, fácil de gerir.
- Não limita o tipo de cenário que se pode escrever.
- Não o obriga a digitar em campos minúsculos.
- Permite armazenar o seu conteúdo localmente ou onde desejar.
- Não altera repentinamente a aparência dos materiais.



Desvantagens do Twine

- A saída do Twine não foi projetada para funcionar perfeitamente num LMS (Sistema de Gestão de Aprendizagem).
- Precisa arquivar as suas próprias imagens, o que significa que precisa fazer o envio de suas imagens para um servidor web.
- Pode precisar de aprender um pouco de CSS.
- A ferramenta é de código aberto.



A nossa opinião

Esta é uma das ferramentas mais fáceis de dominar no desenvolvimento de cenários ramificados. Todos os educadores devem adicioná-la ao seu conjunto de ferramentas como uma maneira rápida e fácil de produzir cenários de aprendizagem interativos onde a lógica ramificada é necessária. Ele suporta a criação de árvores de diálogo interativas e cenários de árvore de decisão mais complicados noutros programas de autoria de estilo de eLearning rápido. O facto de ser gratuito, de código aberto e muito rápido de usar torna-o uma ferramenta valiosa para criar experiências de aprendizagem interativas.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Gamificação como Forma de Avaliação Ferramenta 2



Xerte

O Projeto Xerte tem como objetivo fornecer software gratuito de alta qualidade para educadores em todo o mundo e construir uma comunidade global de usuários e dinamizadores. Ele permite criar cenários complexos, apresentando imagens, texto, vídeo e documentos dentro do cenário. Ele também pode ser facilmente incorporado no ambiente Blackboard e é acessível para os alunos.

CLIQUE
PARA VER
E
APRENDER



<https://xerte.org.uk/index.php/en/>



Vantagens do Xerte

O Xerte cria um fluxo de trabalho eficiente e eficaz para equipas multidisciplinares.

O Projeto Xerte é uma comunidade de código aberto positiva e amigável. Qualquer pessoa pode participar da comunidade, contribuir para o design do projeto e participar no processo de tomada de decisão.

O Xerte está bem estabelecido no cenário das ferramentas de autoria e fornece uma plataforma poderosa para inovação.



Desvantagens do Xerte

A versão mais recente do Xerte depende de os usuários entenderem como usar as ferramentas de acessibilidade dos navegadores modernos. Alguns tipos de páginas podem exigir treino para serem usados na sua totalidade.

Os temas disponíveis podem não atender às suas necessidades e pode precisar usar uma ferramenta adicional, como o Xhibit, para desenvolver o tema desejado.



A nossa opinião

A facilidade de uso sempre foi um dos principais aspetos considerados no design do Xerte. Hoje, os usuários precisam de ferramentas que sejam fáceis de aprender e simples de usar, sem a necessidade de treino extenso e uma curva de aprendizagem acentuada. O desenvolvimento de conteúdo no Xerte está ao alcance de todos, e os novos usuários podem tornar-se produtivos muito rapidamente. Materiais de alta qualidade sempre contarão com as habilidades de especialistas. O suporte é fornecido por artistas gráficos, produtores de vídeo, designers instrucionais e programadores web em ferramentas colaborativas.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

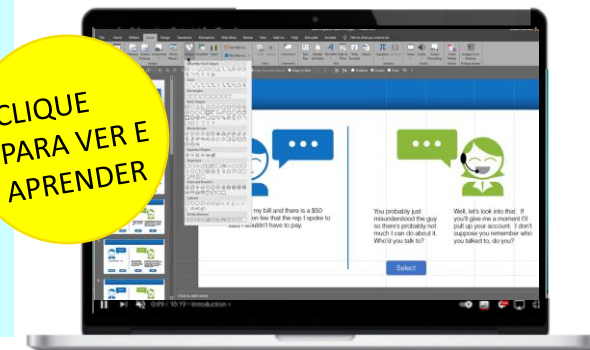
Gamificação como Forma de Avaliação Ferramenta 3



PowerPoint

O Microsoft PowerPoint é um aplicativo de software amplamente utilizado projetado para criar e apresentar apresentações visuais. Ele faz parte do pacote Microsoft Office e fornece uma plataforma fácil de usar para criar slideshows, apresentações e conteúdo multimídia rico. O PowerPoint oferece uma ampla gama de ferramentas e recursos para ajudar os usuários a projetar slides com aparência profissional, adicionar texto, imagens, gráficos, tabelas, animações e vídeos, e incorporar vários efeitos visuais.

CLIQUE
PARA VER E
APRENDER



<https://www.youtube.com/watch?v=nGwzRBPbg5A>



Vantagens do PowerPoint

O PowerPoint é uma maneira fácil e gratuita de criar cenários ramificados simples. Isso pode ser feito criando imagens, texto ou formas e anexando hiperlinks para diferentes slides. O PowerPoint pode ser facilmente incorporado ao Blackboard (ambiente virtual de aprendizagem). É necessário planeá-lo em papel primeiro.



PowerPoint



A nossa opinião

No geral, o Microsoft PowerPoint oferece uma interface amigável, opções extensas de personalização, integração multimídia e capacidades de colaboração, tornando-o uma ferramenta valiosa para avaliação pedagógica em gamificação. Ele aumenta o envolvimento, promove a aprendizagem interativa e permite que os educadores criem apresentações visualmente atrativas adaptadas aos objetivos educacionais específicos e às necessidades dos alunos.



Desvantagens do PowerPoint

Provavelmente não é adequado para cenários longos e complexos, pois pode tornar-se confuso. É difícil gerir os caminhos e pode ser um desafio para os revisores acompanharem o fluxo. O PowerPoint não é muito recetivo à marcação. Podem-se adicionar comentários, mas não se podem marcar alterações para revisão sem usar alguma formatação nativa.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Estudo de caso



Estudos de caso



[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Estudo de caso

Welcome to the Case Studies section!

This Bem-vindo à seção de Estudos de Caso!

Este recurso abrangente foi projetado para fornecer a educadores e partes interessadas uma rica coleção de estudos de caso que destacam diversos modelos de ensino, desde a educação infantil até o ensino universitário. Cada estudo de caso explora minuciosamente um modelo pedagógico único, abrangendo os seus princípios fundamentais, conteúdo, aplicações tecnológicas e conclusões importantes. Além disso, cada estudo de caso é acompanhado por uma seção de referências abrangente, facilitando uma exploração mais aprofundada e envolvimento com o assunto.



Seja você um Educador, um Professor do ensino dos 1º, 2º, 3º Ciclos ou do Secundário ou mesmo um Professor universitário, esses estudos de caso oferecem conselhos valiosos sobre o potencial transformador da aprendizagem digital baseada na integração. Cada modelo é examinado minuciosamente, lançando luz sobre os métodos de ensino específicos utilizados, o conteúdo abordado e as tecnologias integradas. Ao capturar a essência desses projetos bem-sucedidos, o nosso objetivo é capacitar os educadores a adaptar e implementar essas estratégias nas suas próprias salas de aula.

Encorajamo-lo a mergulhar em cada estudo de caso, analisar as suas bases pedagógicas e explorar as ferramentas tecnológicas empregadas. Através desses exemplos, poderá obter dicas valiosas sobre o potencial transformador da aprendizagem digital baseada na integração. Se procura melhorar a motivação dos alunos, desenvolver capacidades de pensamento crítico ou promover a aprendizagem interdisciplinar, este conjunto de ferramentas serve como um recurso valioso para inspirar e orientar os seus próprios esforços educacionais.

Juntos, embarquemos numa jornada de exploração e descoberta, desvendando as vastas possibilidades que a aprendizagem digital baseada em integração traz para a educação. Que estes estudos de caso sirvam como faróis de inspiração, orientando-nos em direção a um futuro onde tecnologia e pedagogia se fundem harmoniosamente para criar experiências de aprendizagem verdadeiramente transformadoras.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Metodologías Educativas do Séc. XXI



EDUCOMUNICACIÓN

sMOOC

Otras formas de educar para el Siglo XXI



#UNESCOeducación

<https://eco-learning.eu>



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Metodologias Educativas do Séc.XXI

Apresentação do Caso

Como requisito da sociedade pós-digital de hoje, a missão do projeto é garantir que todos os cidadãos desfrutem de igualdade de oportunidades, acesso a recursos digitais e direito de serem capacitados em ambientes digitais, a fim de reduzir a divisão digital que acompanha a exclusão social. Assim, a proposta concentrou-se em capacitar os responsáveis pela educação em Cuba e na República Dominicana em educação mediática e literacia da informação para os cidadãos, sem qualquer discriminação por motivos de deficiência, distância, idade, vulnerabilidade social ou qualquer outra circunstância que impeça o acesso à educação e integração cidadã.

A abordagem SPOC é realizada de forma fechada, com acesso apenas para as pessoas pertencentes ao grupo-alvo de tomadores de decisão educacionais. Após a conclusão, foram feitos ajustes e melhorias com base na experiência, a fim de oferecê-lo como um sMOOC (Curso Aberto Online em Massa Social) para qualquer pessoa interessada, principalmente professores interessados em exercer a sua profissão em ambientes virtuais.

O SPOC "Outras formas de educar para o século XXI" da UNESCO foi criado em 2021 como resultado de um acordo de colaboração entre a UNED, ECO Digital Learning e o Escritório Regional da UNESCO para Cultura na América Latina e no Caribe (Cuba, República Dominicana e Haiti).



<https://youtu.be/UQy096IXqo0>

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Metodologias Educativas do Séc. XXI



Apresentação do Caso

O curso foi organizado pela Universidade Nacional de Educação à Distância (UNED), Universidade de Zaragoza e ECO Digital Learning e ocorreu de 26 de fevereiro a 10 de abril de 2021. Após a conclusão do SPOC, foram feitos os ajustes e melhorias necessárias para oferecê-lo na plataforma como um sMOOC para todos os interessados no assunto.

O curso tem uma duração estimada de 90 horas, distribuídas em 6 semanas com um esforço médio de 5 horas/semana.

Os objetivos do SPOC foram quatro:

1. Capacitar para fortalecer as competências digitais educacionais no uso, busca e acesso aos recursos necessários para a educação à distância.
2. Refletir sobre a importância da educação mediática e informacional para a cidadania no século XXI.
3. Oferecer recursos para realizar uma educação mediática e informacional de qualidade, coerente com os requisitos da sociedade pós-digital de hoje.
4. Intervir na Internet com uma ação pedagógica que promova a educação mediática e informacional.



<https://youtu.be/UQy096IXqo0>

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Pressupostos Pedagógicos Básicos

O SPOC é dividido em 5 módulos, sendo que quatro deles lidam com conteúdo e um com a sua aplicação prática.

O SPOC também possui uma secção de fórum onde os participantes partilham, refletem e criam conhecimento, e uma secção de microblogging para trabalho em grupo. Os pensamentos foram partilhados nas redes sociais Facebook e Twitter: #UNESCOeducucomunicacion, e as criações de desafios foram partilhadas abertamente por meio do Padlet "Um espaço coletivo para partilhar os seus desafios".

Os primeiros quatro módulos tinham a seguinte estrutura:

- Introdução ao módulo por um membro do corpo docente.
- Material de leitura básico foi anexado.

11 desafios de aprendizagem por gamificação através dos quais alguns dos conceitos em cada desafio foram explorados em profundidade. A estrutura dos desafios foi a seguinte:

Foram apresentados 11 desafios educomunicativos: "Muitas pessoas tecendo caminhos numa rede. Junte-se a nós e enfrente os desafios da educomunicação!". Os desafios começam com um vídeo introdutório sobre "ESPÍRITO DE ENSINO-APRENDIZAGEM" e para aprender mais sobre os espíritos, os alunos podem visitar o Connected Pathways e pensar com qual(is) deles se identificam.



<https://youtu.be/UQy096lXqo0>

Pressupostos Pedagógicos Básicos

Os Quatro Espíritos de Aprendiza gem



ESPIRITU CIENTÍFICO

Es capaz de ordenar y estructurar ideas de forma adecuada, gestionar el tiempo correctamente y mantener una actitud proactiva en busca de la objetividad. Siempre mantiene un posicionamiento crítico de observación ante la información. Es ágil para detectar necesidades y delimitar problemas a través de un cuestionamiento permanente, así como recoger e interpretar la información de distintas fuentes para llegar a conclusiones científicas.

CARACTERÍSTICAS	
Análisis	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Refutación	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Sistematización	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Experimentación	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Cuestionamiento	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Búsqueda de fuentes	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

ESPIRITU HUMANISTA

Su capacidad de adaptación a nuevas situaciones de la realidad le lleva a tolerar el cambio y la incertidumbre. Trata de aplicar contenidos a la práctica. Se interesa por el trabajo y estudio en otros contextos. Establece con facilidad redes y contactos para interactuar activamente con otras personas, empatizando con ellas y expresando asertivamente sus ideas. Valora la responsabilidad social y ciudadana, el compromiso ético y profesional, el respeto a la diversidad y la interculturalidad.

CARACTERÍSTICAS	
Sabiduría	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Pensador	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Intelectual	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Adaptación	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Practicidad	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Compromiso ético	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

ESPIRITU DEPORTISTA

Su afán de superación en distintas situaciones implica una alta motivación por el desarrollo individual y colectivo. Tiene una actitud positiva hacia el trabajo y la salud, implicándose y comprometiéndose de forma competitiva. También posee la capacidad de aprender de forma autónoma y valora la autocritica para una mejora constante. Rinde bajo presión, maneja el estrés, tolera la frustración y la adversidad.

CARACTERÍSTICAS	
Saludable	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Motivación	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Autocontrol	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Dinamismo	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Superación	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Trabajo en equipo	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

ESPIRITU ARTÍSTICO

Tiene la capacidad de comunicar en distintos formatos, elaborando discursos coherentes y organizados para expresar sus ideas principales. Define proyectos y fija metas claras creando entornos lúdicos. Sabe tomar decisiones, evaluando distintas alternativas. Es capaz de detectar fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas del entorno. Valora la creatividad, originalidad e innovación para generar nuevos proyectos. Trabaja colaborativamente en equipos interdisciplinares.

CARACTERÍSTICAS	
Iniciativa	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Creatividad	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Originalidad	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Cooperación	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Comunicación	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Autoconocimiento	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

[Back to index](#)

Metodologias Educativas do Séc. XXI



Descrição do Conteúdo

A metodologia é de construção coletiva do conhecimento nos fóruns a partir dos documentos e links propostos. A participação no fórum é incentivada através de:

- Compartilhar documentos e links que pareçam interessantes para os participantes.
- Reflexões pessoais
- “Linking” das mensagens dos outros de forma a alimentar um conceito associado a cada participante, o karma, que faz uma avaliação numérica do seu nível de influência no curso.

Vejamos o módulo Introdutório “Princípios da Educomunicação” como exemplo dos conteúdos, materiais, desafios e trabalho cooperativo de todo o SPOC.

- [Introductory video](#) ao módulo em que participam Sara Osuna Acedo, Carmen Marta Lazo, Javier Gil Quintana
- [Material Básico](#)
 - Material preparado por Javier Gil Quintana (Apresentação Genially).
 - Conferência de Sara Osuna Acedo: Educomunicação na sociedade digital. Por uma pedagogia crítica e libertadora, disponível em <https://canal.uned.es/video/5dde37925578f221b97d0e22>
 - Documentário “ La Educación Prohibida” (Forbidden Education) <https://www.youtube.com/watch?v=-1Y9OqSJKCc>
- [Material Suplementar](#):
 - [Interaprendizaje accesible 2.pdf](#)
 - [AC.conectivismo Siemens 1_2.pdf](#)
- [Desafio](#): [Dialogical Encounters through Comics](#)



[Introductory video](#)



Challenge: [Dialogical Encounters through Comics](#)

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Metodologias Educativas do Séc. XXI



Tecnologías Adotadas

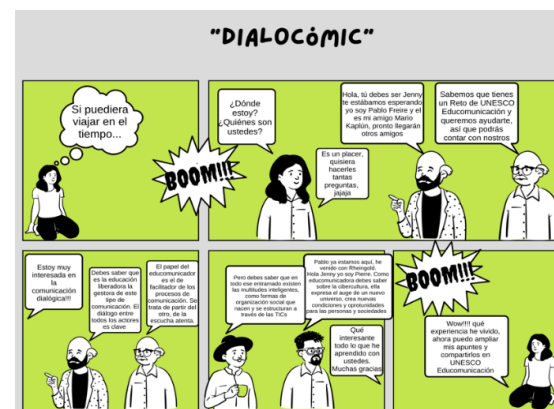
Para criação de materiais

- SCRIBD
- PDF

Seis ferramentas abertas são propostas para entregar os exercícios

- Pixton: <https://www.pixton.com/>
- SuperAnimo: <https://www.superanimo.com/>
- Storyboard That: <https://www.storyboardthat.com/>
- Canva Comic Strip: <https://www.canva.com/es-es/crear/historietas/>
- Witty Comics: <http://www.wittycomics.com/>
- Make Beliefs Comix: <https://www.makebeliefscomix.com/Comix/>

Exemplos



Back to index



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Metodologias Educativas do Séc.XXI



Conclusões

Durante os 10 dias seguintes ao final do curso, foi disponibilizado aos formandos um questionário de avaliação e satisfação composto por 30 questões com várias opções de resposta. Os questionários eram completamente anónimos.

Avaliação Pedagógica do Curso pelos alunos

As OER (MOOC) depois tempo SPOC, um total de 787 alunos matricularam-se. Destes,

- 44% começaram o curso, e todos eles (100%) passaram no curso e 98% concluíram o mesmo.
- 69% concluíram em Inglês e 30% em Espanhol.

Assunto	Grau de satisfação
Conteúdo do curso	88,0%
Duração do curso	80,0%
Design, videos, documentação, materiais, usabilidade e ensino e suporte técnico	91,5%
Dedicação exigida pelo aluno	73,3%
Objetivos e resultados obtidos	86,0%
Apoio da Equipa Pedagógica	97,5%
Método de avaliação ponto a ponto	77,5%
Interação social entre os alunos	77,5%
Incentivo à comunicação	85,0%
Avaliação final	86,8%



<https://youtu.be/mjcoXps563o>

O SPOC recebeu o UNED 2020-21 Prémio Entidades Colaboradoras de Estágio Profissional concedido pela UNED e Santander Universidades na categoria Modalidade Virtual nas Práticas Profissionais.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



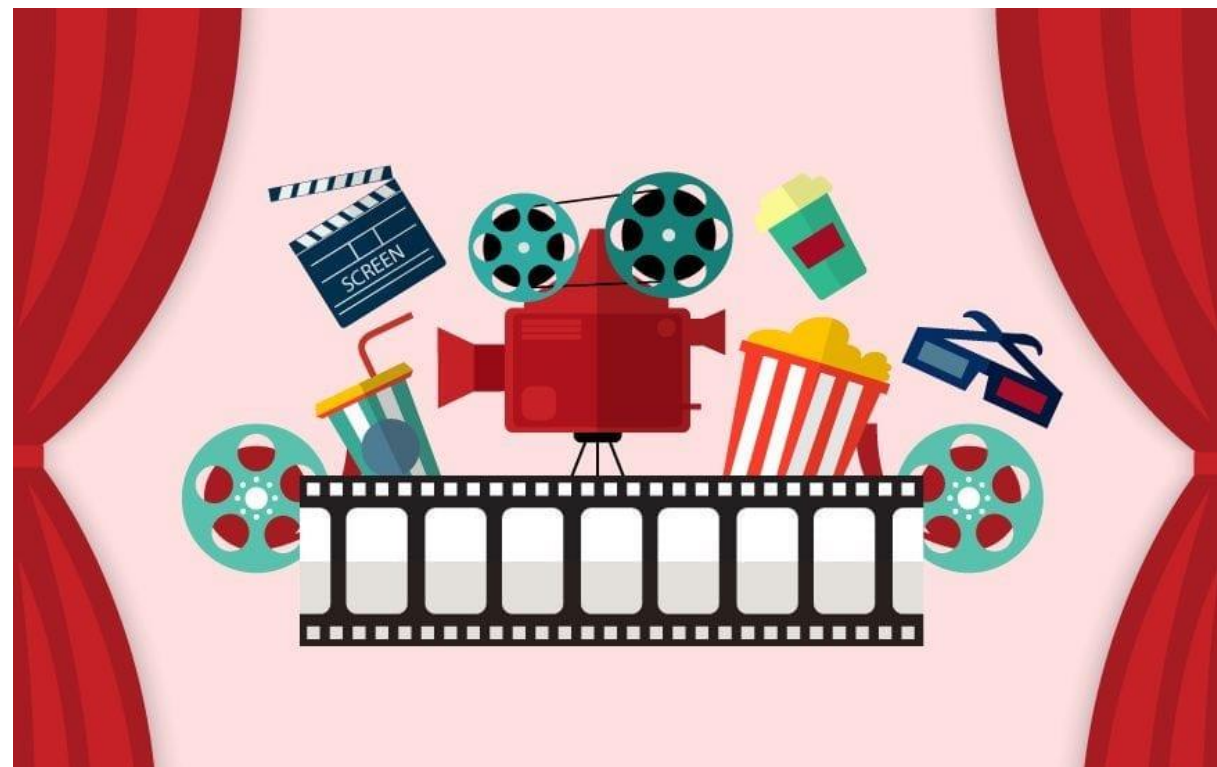
MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ensino com Recurso a Vídeo - VET



[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ensino com Recurso a Vídeo - VET



Apresentação de Caso

A adoção da metodologia de educação cinematográfica permite ultrapassar os modelos clássicos de formação, assentes em lógicas top-down, através de uma abordagem integrada, centrada no aluno e na utilização de meios audiovisuais, e combina entretenimento e aprendizagem e melhora a experiência de aprendizagem dos estudantes.

Graças às abordagens didáticas baseadas em desafios - como Aprendizagem Baseada em Problemas, Aprendizagem Baseada em Tarefas, Aprendizagem Cooperativa - a aplicação da metodologia de ensino de filmes é muito versátil e eficaz.

Os alunos envolvidos numa experiência de Educação Cinematográfica obterão habilidades fundamentais: compreensão e conhecimento mais profundos dos conteúdos, retenção das aprendizagens, produção e transmissão de conhecimento. Os alunos também obterão habilidades interpessoais: desenvolvimento da criatividade individual, trabalho em equipa, resolução de problemas, gestão de tempo e capacidades de relacionamento emocional.

Uma lista de links úteis é fornecida para apoiar e orientar os professores por meio de ferramentas e abordagens de educação cinematográfica.

A educação cinematográfica representa uma das abordagens mais inovadoras e recentes em gamificação, sendo um novo modelo metodológico que combina entretenimento e aprendizagem e melhora a experiência de aprendizagem dos alunos. Através de uma metodologia integrada, centrada no aluno e na utilização de meios audiovisuais, a abordagem Movie Education permite aos professores disponibilizar conteúdos e estímulos educativos de forma mais envolvente e eficaz, transformando os alunos em verdadeiros protagonistas e criadores de conteúdos.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ensino com Recurso a Vídeo - VET



Descrição

A abordagem do Filme Educativo inclui 2 ferramentas principais:

1. Laboratórios de curtas-metragens (com modalidade de aprendizagem pela atuação): por meio do uso de técnicas básicas de produção audiovisual, o aluno pode tornar-se autor, roteirista, intérprete e "realizador" de seus próprios conteúdos de aprendizagem, adquirindo habilidades analíticas, críticas e habilidades comunicativas;
2. Produção audiovisual (na modalidade aprender assistindo): enquanto assiste a produtos audiovisuais, como webséries e programas de TV educativos, de alto valor educacional, o aluno pode explorar outros conteúdos interativos, selecionando palavras-chave fornecidas na história.

Graças à grande variedade de histórias a serem criadas, representadas ou simplesmente assistidas, a abordagem do Filme Educativo pode se adequar à maioria das disciplinas e a uma grande variedade de tópicos.

Descrição do Conteúdo

A aplicação do Movie Education tem-se baseado na integração de oficinas de narração de histórias nos cursos de formação, envolvendo os formandos em atividades práticas destinadas à reelaboração dos conhecimentos e competências adquiridos e à “encenação” de situações típicas dos contextos de trabalho dos perfis profissionais dos cursos na conclusão.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ensino com Recurso a Vídeo - VET



Pressupostos Pedagógicos Básicos

Os elementos-chave da Educação Cinematográfica, ou seja, a centralidade do aluno, por um lado, e o papel fundamental do audiovisual, por outro, encontram respetivamente os seus fundamentos em algumas importantes teorias de aprendizagem e em várias confirmações empíricas sobre a utilização de meios audiovisuais nas metodologias de ensino.

No primeiro perfil, em particular:

- O modelo construtivista, segundo o qual: “1. O conhecimento não é recebido passivamente, mas ativamente construído pelo sujeito cognoscente; e (2) a função da cognição é adaptativa e serve à organização do mundo experiencial, não à descoberta da realidade ontológica” (Glaserfeld E. von, 1989). A aprendizagem, portanto, não é concebida como um ato de transmissão de conhecimento do educador para o educando, mas sim como um processo ativo de aquisição dos princípios e estratégias mais adequados para alcançar os objetivos (Bozzo L., 2012).
- A variante construcionista de Papert, na base da qual está não só a ideia de um “homem construtor de conhecimento”, mas também a assunção de que a construção do conhecimento é muito mais significativa num contexto em que o aprendente está envolvido na criação de algo concreto e partilhável. De acordo com esse modelo, em essência, “a aprendizagem é particularmente eficaz quando está inserida em uma atividade que o aluno experimenta como a construção de um produto significativo” (Papert S., 1986); um produto que, na metodologia Movie Education, se consubstancia no envolvimento ativo dos aprendentes na atividade de roteirista, na encenação e na criação de curtas-metragens centradas em comportamentos e situações típicas dos contextos de trabalho em que os perfis vocacionais obtidos no final funcionam como os cursos de formação em que participaram.
- A aprendizagem experiencial de Kolb que permite aos alunos “observar atitudes, desenvolver habilidades, adquirir e modificar atitudes”, colocando-os em posição de “fazer uma reflexão crítica sobre suposições, ideias, perspetivas, valores, atitudes, comportamentos, conhecimentos e habilidades”, enfatizando o valor da experiência direta para uma aprendizagem eficaz (De Girolamo M. V., 2020).

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ensino com Recurso a Vídeo - VET



Tecnologías Adotadas

A metodologia pode ser implementada mesmo que equipamentos profissionais não estejam disponíveis. De facto, a última geração de telefones permite filmar em 4K ou 6K.

Também pode ser muito útil ter um tripé para obter uma câmara estável que pode ser movida, girada e levantada ou baixada em vários ângulos diferentes e boa iluminação. Uma das principais diferenças entre filmes amadores e profissionais é a qualidade da iluminação. Três a quatro holofotes comprados em lojas de materiais de construção podem ser suficientes para criar uma luz forte e uniforme para o seu filme. No link a seguir, pode encontrar algumas sugestões:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:White_Tower_of_Thessaloniki_\(2007-06-15\).jpg#mw-jump-to-license](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:White_Tower_of_Thessaloniki_(2007-06-15).jpg#mw-jump-to-license)

Segue uma lista de ferramentas úteis para a realização de um produto audiovisual desde a fase de escrita do roteiro até à edição das cenas. Ao baixar músicas ou imagens/vídeos da Internet, esteja ciente das violações de direitos autorais. Por favor, lembre-se de se estiver a usar uma licença Creative Commons (<https://creativecommons.org/>) e inclua uma referência nos créditos. (<https://creativecommons.org/>).

• REPRESENTAÇÃO VISUAL DA NARRATIVA

- <https://www.storyboardthat.com/it/storyboard-creatore>
- https://www.canva.com/it_it/creare/storyboard/
- <https://theplot.io>

• Produção de vídeo

- Creative Commons on YouTube
- Studio YouTube (studio.youtube.com)
- Epidemicsound (epidemicsound.com)
- Freesound (freesound.org)

• IMAGENS

- Unsplash (unsplash.com)
- piXa bay (pixabay.com/)
- Wikimedia (commons.wikimedia.org/)
- Freepik (freepik.com/)
- Pexels (pexels.com/)

• EDIÇÃO

- Apple Clips
- Android -You cut videoeditor
- Blender (www.blender.org)
- Video suite (movavi.com/)
- Headliner (<https://www.headliner.app/>)

• EDITOR DE ÁUDIO

- Audacity: audacityteam.org/

• LEGENDAS

- Subtitle Edit (subtitle-edit.it.uptodown.com/windows)

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ensino com Recurso a Vídeo - VET



Conclusões

Graças à grande variedade de histórias a serem criadas, representadas ou simplesmente assistidas, a abordagem da Educação Cinematográfica pode adequar-se à maioria das disciplinas e a uma grande variedade de tópicos.

Os alunos envolvidos numa experiência de Educação Cinematográfica obterão habilidades fundamentais: compreensão e conhecimento mais profundos dos conteúdos, retenção de aprendizagens, produção e transmissão de conhecimentos. Os alunos também obterão habilidades interpessoais: desenvolvimento da criatividade individual, trabalho em equipe, resolução de problemas, gestão de tempo e capacidades de relacionamento emocional.

Referências Bibliográficas

Laboratórios de Curtas Metragens:

- encenar as noções teóricas aprendidas, qualquer que seja a sua área temática (económica, financeira, marketing e comunicação, valorização do território, digital e soft skills, etc.), através da sua participação direta na redação de um guião para a produção de um vídeo, para depois facilitar a aquisição de know-how a outros beneficiários
- adquirir e experimentar técnicas de edição e representação de vídeo, colocando em prática os comportamentos relacionados com os temas tratados, através da interpretação de papéis específicos de perfis profissionais

Veja alguns exemplos de adoção de metodologias de educação cinematográfica aqui:

<https://conform.it/short-movie-laboratory/>

Aprenda mais sobre educação cinematográfica aqui: <https://conform.it/movie-education/>

Algumas Ferramentas que podem ser úteis:

- **STORYTELLING** bit.ly/DH-Storytelling

“Video training pill” desenvolvida no âmbito do projeto Erasmus + Digital Humanist, código, 2018-1-IT02-KA203-048291, que aborda a temática do Digital Storytelling.

STORYBOARD CREATION <https://www.storyboardthat.com/it/storyboard-creator>

Storyboard que é uma plataforma de autoria simples de arrastar e soltar que oferece uma versão gratuita e uma versão de assinatura premium com muitas funções. O Storyboard Creator permite que pessoas de todos os níveis de habilidade criem imagens impressionantes para ensinar, aprender e comunicar.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



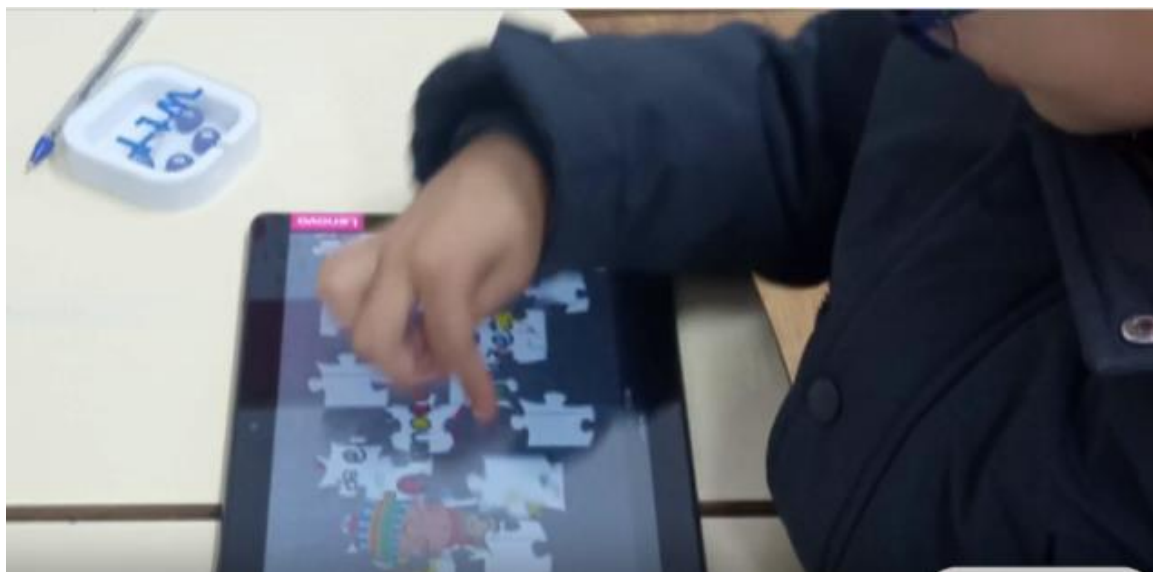
MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ferramentas Didáticas para a Pedagogia Infantil



[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ferramentas Didáticas para a Pedagogia Infantil



Apresentação de Caso

Este estudo de caso fornece informações valiosas sobre como trabalhar com alunos do ensino básico sobre as suas emoções na sala de aula. Encontrará um estudo de caso e boas práticas que o ajudarão a desenvolver habilidades essenciais de aprendizagem, como pensamento crítico e criativo, relacionamento interpessoal e desenvolvimento pessoal.

Através destas ferramentas digitais, são trabalhadas as competências emocionais dos alunos, ao mesmo tempo que adquirem competências essenciais destas várias disciplinas, durante uma aula de 90 minutos:

- Português
 - . Reunir experiências e conhecimentos durante o processo de construção dos sentidos de um texto;
 - . Apontar as ideias principais de um texto;
 - . Identificar os principais assuntos de um texto;
 - . Literacia literária: ouvir textos literários e expressar reações à leitura de forma criativa.
- Matemática
 - . Analisar e interpretar estatísticas apresentadas de diferentes maneiras
- Cidadania
 - . Utilizar a tecnologia digital na resolução de problemas que envolvam a saúde emocional da criança.
- ICT
 - . Expressar-se como cidadão digital consciente dos comportamentos adequados ao uso das tecnologias digitais;
 - . Cooperar com os colegas utilizando ferramentas digitais de forma a criar um produto digital global (um texto, um vídeo, uma apresentação, entre outros)
 - . Identificar e resolver problemas simples com a ajuda das ferramentas digitais.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ferramentas Didáticas para a Pedagogia Infantil



Objetivos

- Trabalhar as emoções em sala de aula, com alunos do 1º ciclo-4º ano- 9 anos de idade.
- Trabalhar o bem-estar e a adaptação a um novo espaço de aprendizagem.
- Desenvolver competências de trabalho colaborativo, usando tecnologias digitais.
- Desenvolver competências digitais.



Pressupostos Pedagógicos Básicos

Uma forma de usar ferramentas digitais para resolver os problemas emocionais das crianças é por meio da educação para a cidadania. Isso envolve o uso de meios digitais para lidar com questões emocionais que as crianças possam estar a enfrentar. A implementação da atividade requer uma preparação prévia.

Pretende-se que os alunos já tenham determinadas competências, uma vez que já se encontram no último ano do ensino básico, mas um dos objetivos concretos é que consigam melhorá-las:

- Linguagem e textos
- Informação e Comunicação
- Pensamento crítico e criativo
- Relações Interpessoais
- Desenvolvimento pessoal e Autonomia
- Bem-estar, saúde e meio ambiente
- Conhecimento científico, técnico e tecnológico

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ferramentas Didáticas para a Pedagogia Infantil



Descrição do Conteúdo

As vantagens de iniciar uma tarefa com uma atividade para quebrar o gelo são amplamente reconhecidas. A atividade de aquecimento é a resolução de um quebra-cabeça que revela a capa do livro "O romance das emoções" - um livro de alfabetização literária. Além disso, o Edpuzzle e o Google Forms são usados para envolver os alunos na alfabetização literária e avaliar seu envolvimento e prazer nas tarefas.

Há uma atividade que inclui o uso do Edpuzzle e do Google Forms para envolver os alunos na literacia literária e avaliar seu envolvimento e prazer nas tarefas.

Tecnologias Adotadas

Estes recursos e espaços podem ser usados para envolver os alunos em atividades de alfabetização literária e avaliar seu envolvimento e prazer nas tarefas.

Uma lista de recursos e espaços usados para implementar as estratégias inclui:

Class Gmail,

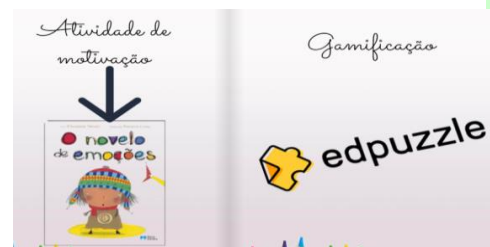
Jigsawplanet (online puzzle platform),

Edpuzzle (a gamification/quizz tool),

Excel (for quiz results),

Google Forms (for pupils' self-assessment),

Digital kits (computador, headphones, internet, school tablets e quadro interativo).



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ferramentas Didáticas para a Pedagogia Infantil



Passos a seguir para a implementação

1. **Atividade de aquecimento** - alunos resolvem o puzzle (jigsawplanet) que revela a capa do livro «O novo das emoções» - um livro de literacia literária.
2. **Tarefa no Edpuzzle** (gamification /quizz)- Enquanto assistem ao vídeo em português e ao audiobook, os alunos respondem às perguntas que aparecem e recebem feedback instantâneo.
3. **Um Google forms** é usado para avaliar o seu envolvimento e prazer nas tarefas.
4. **Os resultados do quizz** são apresentados numa grelha de excel, bem como num gráfico de barras, com os dados de autoavaliação dos formulários do google. Estes são analisados oralmente pelos alunos.

Atividade Preparatória



Actividade de avaliação com o Google forms



Escape Room

Google Forms (autoavaliação dos alunos)



Padlet



Back to index



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ferramentas Didáticas para a Pedagogia Infantil



Passos a seguir para a implementação

A avaliação neste cenário de aprendizagem é formativa.

Com o digital, todo o processo ficou mais fácil para o professor, pois a maioria das ferramentas estão reunidas no computador, evitando assim o uso de múltiplos recursos como livros, questionários em papel, inserção manual de dados, entre outros.

Do ponto de vista dos alunos, a utilização do digital facilita a motivação e empenho pela familiarização com as tecnologias, nomeadamente o computador/tablet. Além disso, permite a realização de tarefas e a produção de materiais complexos que de outra forma seriam muito caros para a escola e que também gastariam muito tempo na sua elaboração.

Referências

- https://app.bookcreator.com/read/library/-NDU9f6_yDCqrsIJJe5zv/JJMZ6m6HSwYIIMDvhsHuhdw50wp1/tMqk_bHTRPG-ii2nTnHN0g/eHOxHm3ISL6vKr-XKUIPyg
- https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScn_YoPntsrIg6v2Q3kM3DVe4YkOksCEZ-IXNh_VrJ2fOniUQ/viewform
- https://www.powtoon.com/online-presentation/f2V6WWShLOd/?utm_medium=social-share&utm_campaign=studio+share&utm_source=copy+link&utm_content=f2V6WWShLOd&utm_po=43915002&mode=movie
- <https://b.socrative.com/student/#name>
- <https://view.genial.ly/637527f9fa4bde0018bda34c/interactive-content-natal-escape-room>
- <https://padlet.com/silviamorais1978/as-plantas-qb8j1yq22y4l7bd2>

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



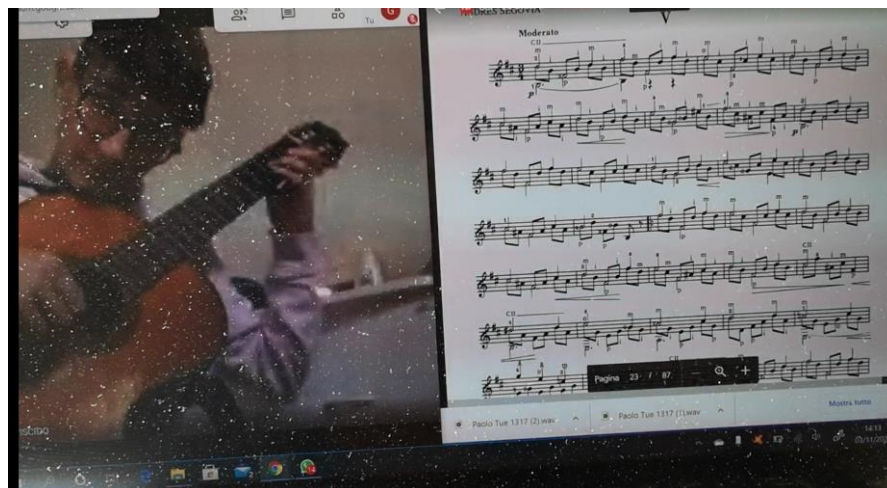
Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Como Ensinar a Tocar um Instrumento Musical Online



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Como Ensinar a Tocar um Instrumento Musical Online



Apresentação de Caso

A pandemia e a quarentena provocaram uma mudança brusca em nossos hábitos, como no mundo da educação, inclusive na educação musical.

Os nossos alunos de música têm-se confrontado com o ensino online (e-learning ou ensino à distância) percebendo o quão difícil é manter uma qualidade de transmissão aceitável e sobretudo estável, quer se trate de uma simples comunicação vocal ou de um streaming multidirecional mais complexo de peças musicais executadas em tempo real por vários instrumentos. Considerando a experiência desenvolvida durante a pandemia, vamos analisar juntos como fazer uma aula de instrumento online da melhor forma.



[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Como Ensinar a Tocar um Instrumento Musical Online



Pressupostos Pedagógicos Básicos

Seria ótimo ter um local fixo para que todos os acessórios ficassem instalados evitando sempre montar e desmontar com consequente perda de tempo.

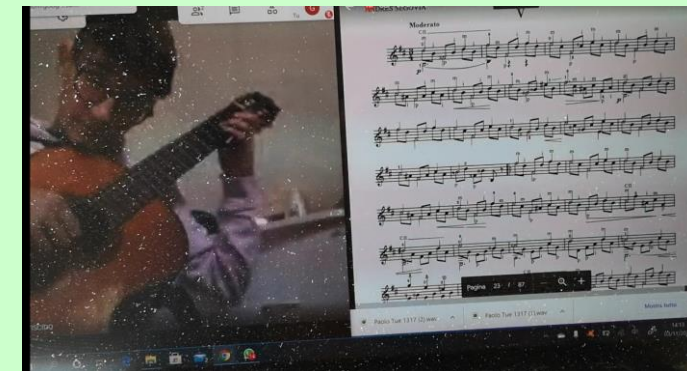
É importante estar o mais visível possível para o professor, obviamente tendo em conta o instrumento que estamos a tocar. Para obter uma visão em vários ângulos, é preciso ter a capacidade de mover uma webcam externa, possivelmente colocada num pedestal, e não usar a fixa no computador, para que se possa ajudar o professor a ter uma boa visão dos detalhes, uma webcam dupla seria ideal, recomenda-se HD ou definição superior.

Uma função muito útil é a "tela dividida" para que numa metade da tela se possa ver o aluno e na outra a pontuação.

Descrição do Conteúdo

Após as primeiras aulas, onde a maior parte do tempo era gasto num diálogo professor-aluno do tipo: “Consegues ouvir-me? Consegues ver-me? Ouves bem a guitarra? Por favor, podes repetir? Eu não podia”...., percebemos que para ter uma qualidade de áudio e vídeo adequada precisávamos ter as ferramentas apropriadas.

A maioria das plataformas utilizadas como Skype, Zoom, Meet, nasceram para o uso de videoconferência de voz e não são adequadas para a transmissão do som produzido por instrumentos musicais, nem são adequadas para uso simultâneo professor-aluno. É imperativo que as vozes ou os sons não se sobreponham, pelo que é indispensável encontrar regras desde o início para o evitar e encontrar um local onde nos possamos concentrar para evitar que os ruídos exteriores atrapalhem a aula, como evitar sentar-se numa cadeira que range, etc.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Como Ensinar a Tocar um Instrumento Musical Online



Tecnologías Adotadas

Recursos e plataformas online, uma boa conexão, algumas regras básicas e, claro, ferramentas musicais são essenciais.

No que diz respeito ao tipo de conexão, Fibra é preferível, mas um bom ADSL também pode funcionar bem.

O microfone desempenha um papel importante na qualidade do som numa aula de instrumento musical, aqueles embutidos em smartphones e computadores que foram projetados para uso de fala são inadequados. O facto de comprimirem o som, anulam qualquer possibilidade de nuance dinâmica e timbre. Uma solução é utilizar um microfone condensador, preferencialmente de diafragma largo, que consiga captar o melhor sinal de áudio em termos de resposta dinâmica e de frequência, oferecendo uma experiência auditiva mais clara e inteligível, tanto da voz quanto do instrumento. Caso não tenha interface de áudio a escolha pode ser um microfone com saída USB caso contrário com o uso de interface de áudio devemos utilizar um microfone com cabo XLR.

Equipar o nosso dispositivo com uma interface de áudio permite uma maior flexibilidade nas conexões de entrada e saída de áudio, dando-nos a possibilidade de gerir vários microfones e direcionar o som para a plataforma que se está a usar com uma qualidade muito maior na aula síncrona. Na aula assíncrona, a possibilidade de gravar através destes dispositivos uma peça de excelente qualidade, permite ao professor ouvir posteriormente uma peça o mais fielmente possível à execução ao vivo, facilitando a análise da peça para os conselhos necessários a dar ao aluno sobre a continuação do estudo.



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Como Ensinar a Tocar um Instrumento Musical Online



Tecnologías Adotadas

Os altifalantes de áudio fazem toda a diferença para uma audição de qualidade. Os fones de ouvido são recomendados na aula de instrumento online, com os devidos cuidados para não prejudicar a audição, na verdade os fones de ouvido isolam-nos do ruído externo e fazem-nos ouvir a aula e gravar com muita clareza.

Através dos fones de ouvido durante a gravação podemos ouvir um metrônomo ou uma base, sem que este último possa ser gravado pelo microfone da sala, isso é muito útil se tivermos que gravar uma parte de uma peça musical de conjunto onde é necessário para todos tocarem no mesmo tempo e depois montar tudo através de um software dedicado. Essa prática foi muito utilizada durante a pandemia como vocês podem ver nessas faixas:

Para partilhar materiais, o uso do Classroom ou aplicativos semelhantes é muito útil.

As peças atribuídas podem ser partilhadas numa pasta da Drive, o mesmo aluno após gravar a peça pode anexá-la na aula atribuída na sala de aula, com a possibilidade por parte do professor de colocar uma nota e/ou fazer julgamentos e comentários sobre a peça.



<https://www.youtube.com/watch?v=JaDg8frQBog>

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Como Ensinar a Tocar um Instrumento Musical Online

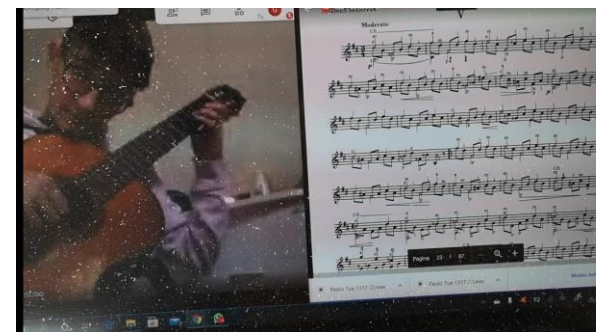


Conclusões

Durante o período da pandemia, o palco foi substituído por plataformas como o Stream Yard, que com gestão intuitiva de direção permitia a transmissão ao vivo em redes sociais como o Facebook, apresentações de alunos no You Tube realizadas das suas casas com palestrantes convidados localizados em diversos locais do mundo, como Estamos na onda Na Web do Polo dei Licei Musicali e Coreutici della Campania:

Estamos na Onda na Web – Spot

Espero que estas competências adquiridas ao longo dos anos por professores, alunos, pais... não se percam e trabalhem sempre para melhores resultados.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



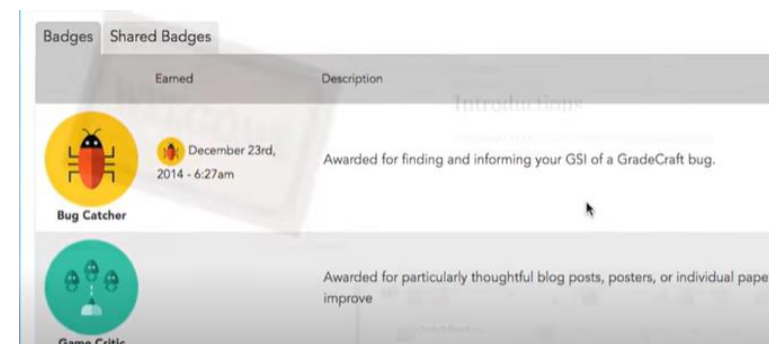
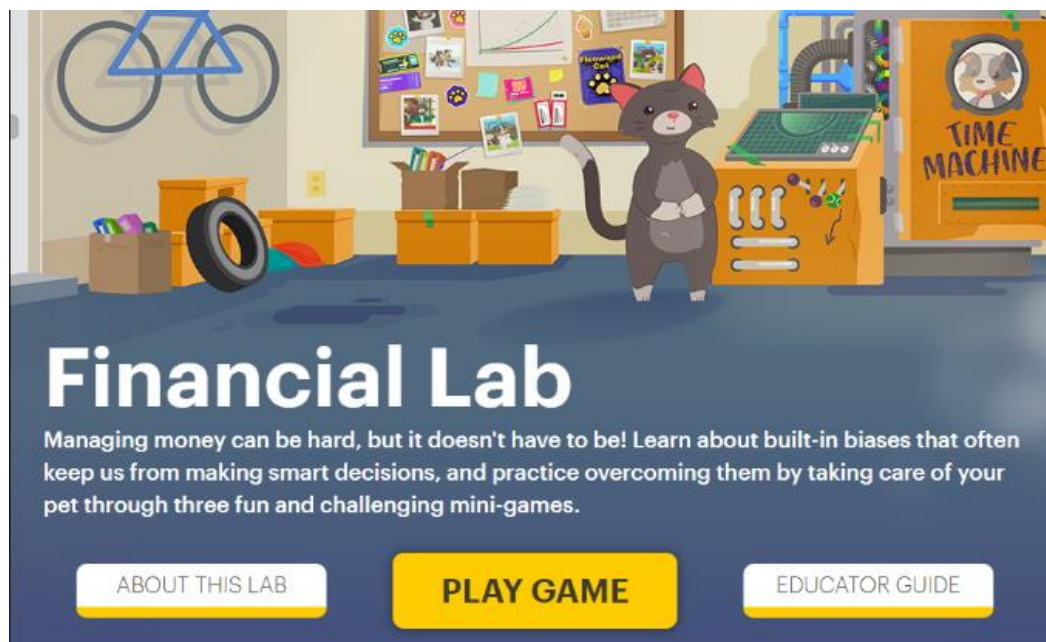
Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

JOGO: Avaliação Lúdica na Educação de Michigan



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

JOGO: Avaliação Lúdica na Educação de Michigan



Apresentação de Caso

A Universidade de Michigan implementou esta abordagem de aprendizagem em diferentes cursos, com o objetivo de criar um ambiente que motive e desafie os alunos, promovendo a sua participação ativa. A Universidade oferece palestras com treino e orientação sobre como redesenhar a estrutura do treino, tornando-o mais motivador, utilizando elementos do game design. Como essa abordagem de aprendizado provou ser tão bem-sucedida, o MACTT decidiu incorporá-la na sua entrega.

O principal objetivo do GAME é integrar o design e desenvolvimento de jogos digitais no currículo, para envolver e motivar os alunos.

Devido ao impacto positivo desta aprendizagem lúdica, o MACTT decidiu adotar essa abordagem de aprendizagem nos seus cursos.



<https://www.youtube.com/watch?v=kxb3wVwmYyc>

Com essa abordagem, os instrutores projetam cursos e treinos que se assemelham a estruturas de jogos.

Essa abordagem é baseada na Teoria da Autodeterminação (Ryan & Deci) que afirma que é importante que as pessoas se sintam motivadas na aula. Para isso, as pessoas precisam:

- De ser capazes de fazer escolhas significativas sobre o que estão a fazer (autonomia),
- ser desafiadas para uma tarefa, e sentir que podem ter sucesso (competência) e
- sentir-se ligadas àqueles ao seu redor (sentido de pertença).

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

JOGO: Avaliação Lúdica na Educação de Michigan



Pressupostos Pedagógicos Básicos

Esta abordagem é baseada em 5 pressupostos básicos:

1. Pontos, níveis e conquistas: as conquistas dos alunos são registadas usando sistemas de pontos e níveis. Eles são usados em vez de notas, e os alunos ganham pontos ou pontos de experiência à medida que concluem tarefas, participam em discussões ou alcançam objetivos de aprendizagem específicos. Os níveis são usados para indicar o nível de progresso do aluno. Os instrutores são orientados a começar os alunos do zero e construir um objetivo de nota, em vez de começar com 100 e depois perder pontos.
2. Escolhas significativas: os alunos podem ter diferentes opções para selecionar avaliações, projetos para explorar vários tópicos de interesse ou podem escolher maneiras diferentes de concluir uma tarefa. Isso tem como objetivo capacitar os alunos e aumentar o seu senso de autonomia e motivação.
3. Feedback e reflexão: os alunos recebem feedback sobre seu progresso, orientação e apoio ao longo de seu caminho de aprendizagem. Isso ajuda os alunos a aprender com os seus erros e a melhorar.
4. Permitir que os alunos falhem: os cursos devem ser planeados para permitir que os alunos experimentem, falhem e tentem novamente até acertarem. Isso é permitido, pois, se o aluno falhar numa tarefa, ele pode fazer uma adicional.
5. Transparência: as tarefas são definidas no início do período, não é utilizada uma curva de notas e é usado um sistema claro de avaliação, para permitir que os alunos saibam exatamente quando atingem o seu objetivo e quando falham.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

JOGO: Avaliação Lúdica na Educação de Michigan



Descrição do Conteúdo

A Universidade disponibilizou diretrizes gratuitas aos professores sobre como implementar a pedagogia “gamefull” na sua formação.

As etapas sugeridas são as seguintes:

1. Definição dos objetivos de aprendizagem

1. Esta etapa é fundamental, pois fazer isso desde o início permitirá que o professor defina claramente os objetivos a serem alcançados.

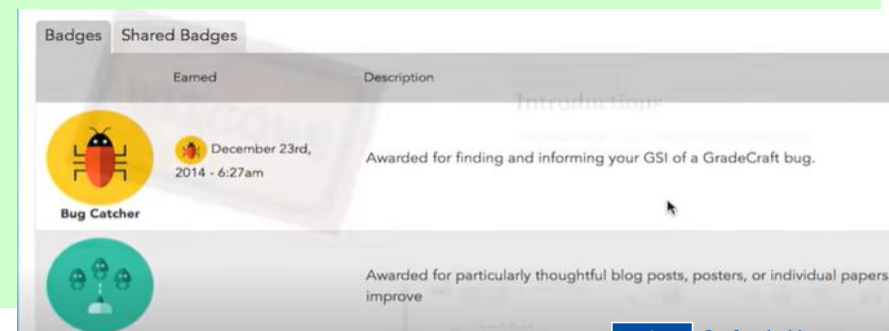
<https://www.youtube.com/watch?v=AZPDqbSmtzs>

2. Decisão do método de autonomia

Sugere-se que os professores introduzam a autonomia no curso. Isso pode ser feito por meio de trabalhos entregues, seleção de tarefas ou colaboração.

3. Definição de caminhos e insígnias (Badges)

A criação de um esquema de desbloqueio e a adição de insígnias (Badges) tornam a experiência de aprendizagem mais aventureira.



Back to index



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

JOGO: Avaliação Lúdica na Educação de Michigan



Descrição do Conteúdo

4. Escolha da abordagem de avaliação

Os professores são orientados a utilizar diferentes abordagens para avaliar os alunos, como o uso de rubricas, a possibilidade de reenvio, permitindo escolhas e autoavaliação dos alunos.

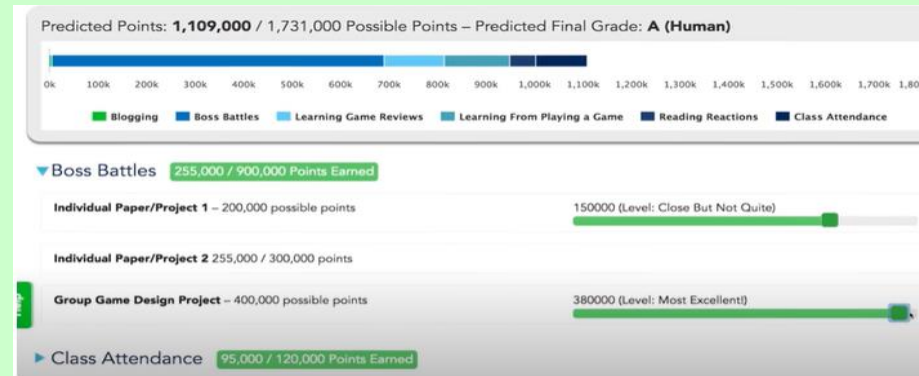
devem ser criadas

5. Tipo de tarefa

Uma vez definida a abordagem, é hora de escolher o tipo de avaliação. Os professores devem garantir que os títulos dos tipos de tarefas estejam corretos, para que os alunos tenham uma compreensão clara do que esperar.

6. Criação de tarefas e avaliações

Nesta etapa, o professor deve criar as tarefas individuais, implementando a abordagem de avaliação escolhida. Devem ser criadas instruções para cada tarefa para permitir que os alunos tomem decisões informadas sobre quais as tarefas que farão.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

JOGO: Avaliação Lúdica na Educação de Michigan



Descrição do Conteúdo

7. Definição de níveis de conquista e escala de notas

Nesta etapa, o professor deve definir os pontos que os alunos precisam atingir para alcançar vários níveis de conquista. O professor pode escolher qualquer escala, em vez do sistema clássico de notas. É importante que o sistema de níveis permita que os alunos vejam o seu progresso.

Grade	Level	Points	Grade	Points	Grade	Level	Points
A+	PS4/Xbox One	1,225,000	A	125,000	A		93
A	Nintendo Wii	1,000,000	A-	110,000	A-		90
A-	Playstation 3	925,000	B+	100,000	B+		87
B+	Nintendo DS	825,000	B	90,000	B		83
B	Nintendo GameCube	725,000	B-	80,000	B-		80
B-	Microsoft Xbox	625,000	C+	70,000	C+		77
C+	GameBoy Advance	550,000	C	65,000	C		73
C	PlayStation 2	475,000	C-	60,000	C-	You passed the class!	70
C-	Sega Dreamcast	400,000	D+	55,000	D+		67
D+	Nintendo 64	350,000	D	50,000	D		63
D	Sony PlayStation	300,000	D-	45,000	D-		60
D-	Sega Saturn	250,000	F	0		Getting closer to a letter	51
F	Super NES	225,000				Hailway to 100 (or so)	41
	Neo Geo	200,000				Steady progress	31
	Game Boy	150,000				A third of the points are yours	21
	NES	125,000				Keep going	11
	Atari 520	100,000				Good start	0
	Mattel Intellivision	75,000					
	Coleco Telstar	50,000					
	Magnavox Odyssey	10,000					
	Baer's Brown Box	0					

8. Atribuição de pontos

Sugere-se que os professores atribuam os pontos após a criação de todas as tarefas, pois nesta etapa eles têm uma visão completa de todo o curso. Isso permitir-lhes-á distribuir melhor os pontos. Ao atribuir os pontos, o professor deve considerar se a tarefa é formativa ou sumativa, com que frequência a tarefa ocorre e verificar a soma total dos pontos.

9. Revisão e lançamento

A etapa de revisão é crucial para verificar se as tarefas estão relacionadas com os objetivos de aprendizagem, como as tarefas estão distribuídas e se os alunos têm controle sobre seu trabalho. Quando o curso é lançado, é altamente recomendável recolher feedback dos alunos.

10. Iteração

Após o término do curso, os professores podem implementar quaisquer alterações, considerando também o feedback recolhido dos alunos.

- Astronomy 106: Aliens: <https://www.gamefulpedagogy.com/wp-content/uploads/2018/05/ASTRO106-W2015.pdf>
- Linguistics 370: Language and Discrimination: <https://www.gamefulpedagogy.com/wp-content/uploads/2018/05/LING370-370-Syllabus-W16.pdf>

Back to index



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

JOGO: Avaliação Lúdica na Educação de Michigan



Descrição do Conteúdo

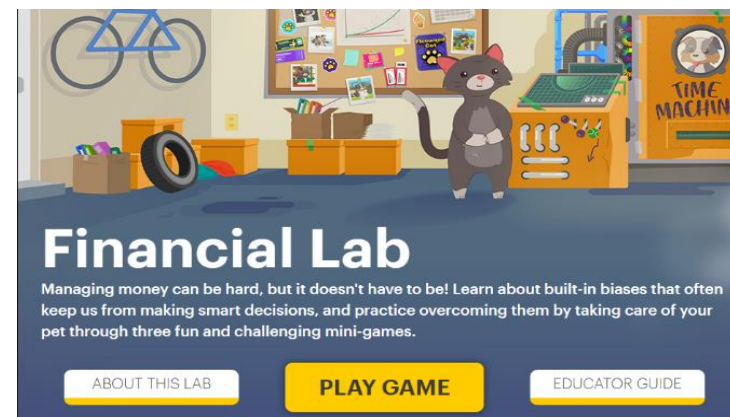
Para criação de materiais

- PDF
- Power Point
- Google drive
- Quizizz - <https://quizizz.com/>
- NOVA Interactive Labs - <https://www.pbs.org/wgbh/nova/labs/>

Materiais úteis extra:

- <https://www.gamefulpedagogy.com/getting-started-with-gameful-course-design/>

Exemplos de atividades:



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

JOGO: Avaliação Lúdica na Educação de Michigan



Conclusões

- Foram recolhidos feedbacks e avaliações dos estudantes que utilizaram a pedagogia gameful descrita.
- Mais de um quarto (28%) dos docentes entrevistados já ouviram falar do GradeCraft ou da gameful como uma abordagem de ensino.
- Dentre esses 28%, cerca de 10% já utilizaram o GradeCraft ou uma abordagem de aprendizagem gameful.
- Quase 90% daqueles que utilizaram o GradeCraft ou o método gameful tiveram uma opinião positiva (54%) ou neutra (33%) sobre a sua experiência.
- Aproximadamente 15% dos estudantes entrevistados já ouviram falar do GradeCraft ou do método gameful como uma abordagem de ensino.
- Dentre esses 15%, cerca de 63% estavam numa turma que utilizou o GradeCraft ou uma abordagem de aprendizagem gameful.
- Quase 90% daqueles que estavam em uma turma que utilizou o GradeCraft ou o método gameful tiveram uma opinião positiva (52%) ou neutra (33%) sobre sua experiência.
- Comentários dos estudantes sobre o aprendizado gameful:
 - . "Isto realmente manteve-me envolvido no meu trabalho; poder ver onde eu estava em qualquer momento tornou toda a experiência mais transparente e ajudou-me a acompanhar a minha avaliação."
 - . "Nunca aprendi tanto num ambiente tão livre de stress."

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Desenvolvimento de Competências para a Vida em Ambiente Escolar



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Desenvolvimento de Competências para a Vida em Ambiente Escolar



Estudo de Caso

Ao introduzir uma variedade de atividades diversas e incentivar os estudantes a participar nelas, a Warsaw Montessori High School permite que os adolescentes adquiram, pratiquem e desenvolvam ainda mais habilidades universais que os ajudarão a tornar-se membros valiosos da sociedade no futuro.

O projeto foi guiado pelos seguintes objetivos, em consonância com a filosofia da educação Montessori:

- atender às necessidades dos estudantes e dos pais por uma educação que vá além do sucesso acadêmico, proporcionando aos adolescentes oportunidades de desenvolver habilidades do mundo real enquanto aprendem com a experiência;
- atender às necessidades específicas dos adolescentes na sua transição para a idade adulta, quando eles procuram entrar na sociedade e ocupar o seu lugar ao lado dos adultos;
- preparar os estudantes para uma participação significativa e uma contribuição para a sociedade;
- construir uma comunidade onde os adolescentes se sintam valorizados e aprendam que todos importam.

Descrição

A Warsaw Montessori High School (WMHS) é uma instituição educacional privada que oferece educação secundária de alto nível, incluindo o Programa do Diploma do International Baccalaureate (IB), com base nos princípios da educação Montessori. Além de se focar no sucesso acadêmico, o programa IB tem como objetivo desenvolver uma série de competências humanas, como ser um investigador, um pensador e um comunicador, e agir de forma solidária. A educação Montessori, por sua vez, enfatiza a independência e a iniciativa dos estudantes, a aprendizagem prática e as habilidades do mundo real que constituem uma base para uma vida significativa e uma carreira profissional bem-sucedida. A WMHS introduziu uma variedade de atividades que oferecem aos seus estudantes a oportunidade de adquirir, praticar e desenvolver ainda mais essas habilidades e competências.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Desenvolvimento de Competências para a Vida em Ambiente Escolar



Pressupostos Pedagógicos Básicos

De acordo com a Dra. Maria Montessori, a adolescência não é apenas uma fase de transição em que o jovem evolui da infância para a idade adulta e que constitui uma transição para viver em sociedade. Mais importante ainda, é uma fase que estabelece as capacidades fundamentais do adulto. Os adolescentes estão envolvidos num tremendo crescimento físico, cognitivo, emocional e espiritual, que é guiado pela expressão de si mesmos, confiança, comprometimento e novas formas de pensar.

A educação Montessori é a educação da pessoa como um todo. Ela enfatiza a independência, iniciativa, aprendizagem por meio da experiência e habilidades práticas necessárias no mundo real. Idealmente, a aprendizagem ocorre numa pequena comunidade, onde os estudantes têm a oportunidade de se envolver num trabalho com propósito, tanto intelectual quanto manual. A sala de aula Montessori para adolescentes representa a sociedade na qual eles estão a crescer e para a qual contribuirão.

Tecnologias Adotadas

- Messenger
- Discord
- PowerPoint
- Canva
- Google Slides
- Prezi
- Paint
- Scribus



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

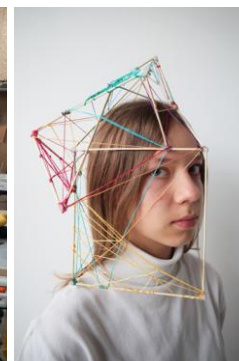
Desenvolvimento de Competências para a Vida em Ambiente Escolar



Descrição do Conteúdo

O **CAS** é um programa obrigatório para todos os alunos da WMHS, no qual desenvolvem a sua criatividade, aprendem a importância de um estilo de vida ativo e servem a sua comunidade (Criatividade, Ação, Serviço).

- Para os alunos do pré-IB (anos 1 e 2), isso é feito dentro da escola, graças a aulas de arte, teatro e escrita criativa, workshops de carpintaria, aulas semanais de natação e outras atividades desportivas, bem como cumprimento de tarefas na cozinha da escola e participação em eventos de caridade.
- Os alunos do IB (anos 3 e 4) realizam o CAS fora da escola e documentam o seu envolvimento individualmente. O CAS desenvolve, em particular, a empatia e o envolvimento, promove o trabalho voluntário, fomenta a criatividade e um estilo de vida equilibrado.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Desenvolvimento de Competências para a Vida em Ambiente Escolar



Descrição do Conteúdo

Conselho de Estudantes: Representantes dos estudantes trabalham juntos para melhorar o ambiente escolar. Eles iniciam projetos como a criação de uma sala de estudo, estabelecimento de um sistema de tutoria online, defesa dos direitos dos estudantes e organização de ações de caridade.

O Conselho de Estudantes também contribuiu para estabelecer o código de vestuário da escola e apoiou ativamente a organização de eventos escolares e dias abertos. Participar no Conselho de Estudantes capacita os nossos alunos a assumirem responsabilidade pela sua experiência educativa, promove a iniciativa, fomenta a cooperação, fortalece as suas competências de comunicação e desenvolve as suas capacidades de resolução de problemas.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Desenvolvimento de Competências para a Vida em Ambiente Escolar



Descrição do Conteúdo

O **Grupo4Projeto** é um clube experimental que desenvolve competências nas disciplinas STEM. Também introduz os alunos à ideia de que a ciência é uma atividade de grupo realizada em equipas.

O princípio subjacente é aplicar uma metodologia científica, incluindo pesquisa e experiências, para estudar um problema de pesquisa e apresentar as conclusões.

Este ano, os alunos da WMHS escolheram focar-se em diferentes aspetos da biodiversidade. Participar no Grupo4Projeto ajuda a adquirir competências básicas de gestão de projetos, fomenta o pensamento crítico, o trabalho em equipa e as competências de comunicação.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Desenvolvimento de Competências para a Vida em Ambiente Escolar



Descrição do Conteúdo

Fórum Interdisciplinar: Os estudantes colaboram em grupos para responder a questões de pesquisa relacionadas com um tema específico. Eles apresentam o seu trabalho durante um evento dedicado ao projeto. Este projeto promove o desenvolvimento pessoal, o pensamento analítico e crítico, o trabalho de equipa e o fortalecimento das habilidades de comunicação.

Clube de Jornalismo: Os estudantes trabalham de forma independente para criar um boletim informativo trimestral da escola. Escrevem e editam artigos, projetam layouts e publicam o seu trabalho. O Clube de Jornalismo desenvolve talentos individuais, melhora competências linguísticas e de TIC, fortalece habilidades de comunicação e resolução de problemas, além de promover o trabalho em equipa.

Reuniões Diárias da Comunidade: Essas reuniões têm como objetivo construir um sentido de comunidade. Os estudantes têm a oportunidade de partilhar as suas experiências, ideias, reconhecer os outros e anunciar informações relevantes para a turma. As reuniões da comunidade incentivam a expressão individual, fazem os estudantes sentirem-se valorizados e ensinam a importância de ouvir as vozes dos outros.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Desenvolvimento de Competências para a Vida em Ambiente Escolar



Conclusões

Os estudantes (e os seus pais) estão cada vez mais à procura de escolas que ofereçam muito mais do que apenas conhecimento académico.

Eles desejam que a escola constitua um ambiente onde as suas vozes sejam ouvidas, onde possam contribuir para a comunidade e onde possam aprender habilidades que serão úteis no futuro.

Ao aplicar os princípios Montessori, a WMHS atende com sucesso a essa necessidade.

As atividades que vão além do currículo académico são muito populares entre os estudantes e proporcionam um valor adicional à escola.

Referencias Bibliográficas

1. Montessori, M. (1976). *From childhood to adolescence including "Erdiknder" and the functions of the university*. 2nd ed. New York, Schocken Books.
2. Montessori, M. (1995). *The absorbent mind*. New York, Henry Holt.
3. Epstein, P. (2016). *The work of the adolescent*. The Montessori Foundation.
<https://www.montessori.org/the-work-of-the-adolescent/>
4. The development of the Montessori adolescent:
https://www.youtube.com/watch?v=WYUbsZtyE_Q
5. *The IB learner profile* (n.d.). International Baccalaureate Organisation.
<https://www.ibo.org/benefits/learner-profile/>

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518



EBA: Rede de Educação Informática



Estudo de Caso

A Rede de Informática Educacional (EBA), a porta de entrada da educação para o futuro, é uma plataforma de educação social online oferecida gratuitamente a cada indivíduo pelo Ministério da Educação Nacional da Turquia, Diretoria Geral de Inovação e Tecnologias Educacionais. Os e-conteúdos no EBA são produzidos por equipas de especialistas; também é enriquecido com o conteúdo fornecido pelas principais empresas de educação no campo da publicação digital na Turquia e no mundo. Ao mesmo tempo, a plataforma educacional tornou-se um crescente banco de recursos com a partilha da base de utilizadores, professores e alunos. O EBA pode ser usado nos níveis de ensino básico, secundário, bem como para o uso de pessoas que não frequentaram a escola, sem restrições de idade, para educação vocacional.



Os objetivos são:

- Oferecer conteúdo educacional diferente, rico e educativo,
- Disseminar a cultura da informática e garantir que ela seja usada na educação,
- Responder às suas necessidades relacionadas com conteúdo,
- Trocar informações com a estrutura de rede social,
- Contribuir para as aulas com o seu arquivo rico e em constante crescimento,
- Ser capaz de reestruturar e produzir informação a partir da informação enquanto aprende,
- Atender aos diferentes estilos de aprendizagem dos alunos (verbal, visual, numérico, social, individual, auditivo),
- Unir todos os professores num denominador comum e capacitá-los a direcionar a educação juntos,
- Uma plataforma educacional social projetada para usar a tecnologia como uma ferramenta, não um fim em si mesma,
- Gerir processos sem deficiências de tempo e lugar na educação vocacional,
- Garantir que todas as pessoas possam ter uma profissão sem restrições de idade,
- Acelerar a orientação social dos refugiados e permitir que eles contribuam para a economia.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

EBA: Rede de Educação Informática



Descrição

A plataforma EBA é um sistema que inclui conteúdo educacional, bem como ferramentas educacionais que podem ser utilizadas tanto por professores quanto por alunos. No EBA, existem recursos na forma de narração em vídeo, bem como recursos em texto, som e imagem. Fazer upload de arquivos e fornecer um espaço digital, organizar competições, aulas adequadas para diferentes níveis, fazer anúncios e partilhar por parte dos usuários são algumas das características que enriquecem o sistema EBA. O EBA iniciou sua transmissão em 2012 e tornou-se o maior serviço de conteúdo do mundo ao adaptar-se às necessidades em constante mudança.

Como o EBA pode ser utilizado no ensino básico e secundário, ele também desempenha um papel importante na educação vocacional. O número de pessoas que não puderam concluir a sua educação escolar ou que abandonaram por qualquer motivo está a aumentardia a dia. Indivíduos com mais de 19 anos enfrentam dificuldades em frequentar a escola devido à rotina da vida diária.

Por esse motivo, um projeto realizado para aqueles que não frequentaram a escola na Turquia, mas desejam ter uma profissão, concede-lhes formação prática no local de trabalho enquanto fazem cursos teóricos, vocacionais e culturais no EBA. Além disso, uma abordagem semelhante é adotada para refugiados estrangeiros, com conteúdo adequado aos idiomas dos refugiados no EBA, com o objetivo de que essas pessoas tenham uma profissão e contribuam para a economia, ao mesmo tempo em que garantem os seus processos de coesão social. Por esse motivo, o EBA assumiu um dos papéis-chave na educação vocacional.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

EBA: Rede de Educação Informática



Pressupostos Pedagógicos Básicos

É uma plataforma baseada em educação a distância com base no EBA. É óbvio que comportamentos e abordagens clássicas de sala de aula não funcionam no ensino online. No entanto, o uso de abordagens online na educação vocacional leva a uma mudança radical na metodologia educacional.

O EBA possui conteúdos digitais nos níveis de ensino fundamental e inclui muitos elementos, como solução de questões de palestras, testes, repetições e ferramentas de reforço. A educação vocacional engloba todos esses elementos e requer habilidades práticas em muitas áreas.

Por esse motivo, o EBA também possui conteúdo narrativo aplicado à educação vocacional.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

EBA: Rede de Educação Informática



Pressupostos Pedagógicos Básicos

Na abordagem de formação profissional do EBA, são considerados os seguintes pontos:

1. O papel dos professores: será diferente, passando de ensinar para orientar.
2. Em vez de ensinar tudo, o professor ensinará os alunos a aprender e tornará esse processo mais fácil para eles.
3. Colocar a aprendizagem no centro e destacar experiências contribuirá significativamente para o ensino.
4. Com a aprendizagem eletrónica, o conceito de horas de aula também será diferente.
5. Pode não ser necessário que todos os alunos participem na aula simultaneamente e coletivamente, e o ensino não será limitado à sala de aula.
6. Seguir os cursos e conteúdos de acordo com as diferenças individuais aumentará o desejo de aprender.
7. Os alunos serão individualmente alertados pela plataforma EBA sobre os tópicos que estão a perder e serão aconselhados a assistir a um novo conteúdo. Desta forma, o aluno poderá compensar a falta de conhecimento e competências sem estar ciente disso.
8. Juntamente com a plataforma EBA, a EBA TV transmitirá simultaneamente, aumentando assim a acessibilidade, e aqueles que têm dificuldade em aceder à Internet poderão aceder ao conteúdo ao mesmo nível.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

EBA: Rede de Educação Informática



Descrição do Conteúdo

O EBA oferece conteúdo digital separadamente para os níveis de ensino primário, médio e secundário. Além disso, também há conteúdo especialmente preparado para a educação vocacional. Independentemente do nível e do tipo de educação, a plataforma EBA oferece muitos módulos, desde aulas online ao vivo até à produção de conteúdo digital.

Esses módulos são basicamente:

- Curso EBA
- Criação de Conteúdo Digital
- Competição EBA
- TV EBA
- Aplicativos EBA
- Rádio EBA
- Treinamento de Formadores



Existem conteúdos digitais em muitas profissões no EBA. Podemos citar alguns desses conteúdos, como palestras contendo informações teóricas sobre educação vocacional e técnica, vídeos, exemplos de aplicação, perguntas práticas e seções de perguntas e respostas.

[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

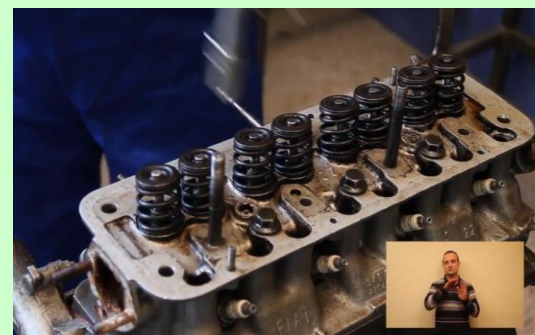
EBA: Rede de Educação Informática



Descrição de Conteúdo

Aqui estão alguns exemplos de Cursos Vocacionais Secundários:

1. Tecnologia Metalúrgica
2. Tecnologia da Construção
3. Tecnologia de Produção de Vestuário
4. Serviços de Alimentação e Bebidas
5. Tecnologia de Veículos Motorizados
6. Tecnologia Elétrica-Eletrônica
7. Serviços de Beleza e Cuidados com os Cabelos
8. Tecnologia de Instalação e Ar Condicionado
9. Tecnologias de Programação de Informação
10. Tecnologias de Desenho



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

EBA: Rede de Educação Informática



Tecnologias Adotadas

Na plataforma EBA, os professores podem colaborar de forma eficaz com seus colegas e partilhar com seus alunos, participar em discussões educacionais, partilhar conteúdos educativos, enviar trabalhos para os alunos, acompanhar o trabalho enviado e os eventos futuros de acordo com um cronograma personalizado.

Além disso, eles podem contribuir para a visão do Ministério da Educação Nacional ao exportar conteúdo eletrónico para o mundo com o conteúdo que produzem usando as ferramentas de desenvolvimento de conteúdo no EBA. Por outro lado, os alunos podem obter pontos pelo seu trabalho, podem trabalhar, comunicar e partilhar com seus colegas e professores no Módulo de Lições do EBA, podem acompanhar instantaneamente tarefas e exercícios enviados pelos seus professores nos seus calendários, podem fazer o seu trabalho a tempo e trabalhar em qualquer assunto que desejarem, podem rever os tópicos ausentes determinados pelo sistema. Eles podem melhorar, preparar as suas tarefas de casa e projetos. Para alcançar esses objetivos, espera-se que tanto os professores como os alunos tenham habilidades nos seguintes assuntos:

- Computador e internet;
- Computador, tablet, smatphone;
- Aplicações Digitais (Canva, Visme, Adobe etc.)
- Servidores de Mail (Gmail, hotmail, yahoo etc.)
- Aplicações da Microsoft office (Word, excel, powerpoint)

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

EBA: Rede de Educação Informática



Conclusões

A educação à distância online inevitavelmente entrou nas nossas vidas no século da tecnologia e informação em que estamos. Seja na educação escolar ou na formação relacionada com o desenvolvimento pessoal, muitas pessoas tiram partido da educação online. A maior vantagem dessa nova abordagem de formação é que o conteúdo está disponível a qualquer momento, independentemente do local e horário. Dessa forma, as pessoas que desejam aprender individualmente e possuem habilidades autodidatas desenvolvidas podem aprimorar as suas capacidades individuais muito mais rapidamente.

É reconhecido que o objetivo do EBA (Eğitim Bilişim Ağı) é apoiar o uso efetivo de materiais com o auxílio de ferramentas de tecnologia da informação na escola, em casa, em resumo, onde for necessário, integrar a tecnologia na educação e fornecer conteúdos eletrônicos confiáveis e precisos adequados aos níveis de ensino. Embora o EBA ofereça educação escolar para indivíduos dos 6 aos 18 anos, também é uma plataforma importante para indivíduos que se afastaram da educação escolar sem restrições de idade, para obter uma profissão e voltar à escola, e esse assunto é incentivado. Dessa forma, indivíduos com mais de 19 anos e refugiados podem tornar-se profissionais.

Para melhorar a educação com a plataforma EBA, os seguintes pontos podem ser levados em consideração:

- Os conteúdos de educação digital na plataforma devem ser constantemente atualizados com a tecnologia em desenvolvimento.
- Para manter a motivação dos alunos, devem ser desenvolvidos planos de prevenção.
- Devem ser organizadas atividades para desenvolver habilidades de aprendizagem individual. A partir do primeiro ano, a educação deve ser planificada com essa abordagem.
- Para o direito à igualdade na educação, cada indivíduo deve ter acesso à internet.

Referências Bibliográficas

1. DEMİR, D., ÖZDİNÇ, F. and ÜNAL, E., 2018. An examination of participation to the Education Information Network (EBA) portal. Erzincan University Journal of Education Faculty, 20(2), pp.407-422.
2. Internet: <http://meslek.eba.gov.tr/?p=bom&tur=mem>
3. Internet: <https://www.eba.gov.tr/>
4. KURTEDEDE FİDAN, N., Erbasan, Ö. and Kolsuz, S., 2016. SINIF ÖĞRETMENLERİNİN EĞİTİM BİLİŞİM AĞI'NDAN (EBA) YARARLANMAYA İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ. Journal of International Social Research, 9(45).
5. Aktay, S. and Keskin, T., 2016. Eğitim Bilişim Ağı (Eba) İncelemesi. Eğitim Kuram ve Uygulama Araştırmaları Dergisi, 2(3), pp.27-44.
6. Aksoy, N., 2017. EBA (eğitim bilişim ağı)nın kullanım amacı, karşılaşılan sorunlar ve çözüm önerileri (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
7. DEMİR, D., ÖZDİNÇ, F. and Erhan, Ü.N.A.L., 2018. Eğitim bilişim ağı (EBA) portalına katılımın incelenmesi. Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 20(2), pp.407-422.
8. KULOĞLU, M.E. and Erdal, B.A.Y., 2019. İngilizce Öğretmenlerinin Eğitim Bilişim Ağı (Eba) Kullanım Durumlarının İncelenmesi. Milli Eğitim Dergisi, 48(224), pp.327-351.
9. Bolat, Y., 2016. The flipped classes and education information network (EIN) Ters yüz edilmiş sınıflar ve eğitim bilişim ağı (EBA). Journal of Human Sciences, 13(2), pp.3373-3388.
10. Internet: <http://meslek.eba.gov.tr/?p=bom&tur=mem>

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Aprendizagem Baseada em Projeto



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Aprendizagem Baseada em Projeto



Estudo de caso

A nossa escola oferece cobertura educacional a estudantes com idades entre os 3 e os 16 anos, abrangendo o Jardim de Infância, a Escola Primária e a Escola Secundária. Temos uma abordagem centrada no aluno, utilizando uma metodologia construtivista e aprendizagem cooperativa através de tarefas flexíveis, divertidas e diferenciadas.

Estes são dois resultados diferentes de projetos em duas faixas etárias diferentes: o Jardim de Infância (3 a 5 anos) e a Escola Primária (6 a 12 anos).

O projeto para o Jardim de Infância chama-se "O Frio" e é desenvolvido de setembro a março. No final do projeto, começa um novo chamado "A Quinta".

Os projetos na Escola Primária são sempre baseados num conto de fadas, que os estudantes acham divertido e motivador. Alguns dos contos que já utilizamos são... (aqui faltam os exemplos de contos utilizados no projeto).

- "Vai-te Embora, Monstro Verde"
- "O Grufalão"
- "O Peixe Arco-Íris"
- "Jack e o Pé de Feijão"
- "A Pequena Sereia"
- "Se Dás um Panqueca a um Porco"
- "Joaninha"



Os objetivos são:

- Fomentar a criatividade, a imaginação e a motivação
- Desenvolver a autonomia e a autoestima
- Fomentar a competência comunicativa
- Abordar a diversidade na sala de aula
- Fomentar o pensamento crítico e a autonomia
- Apresentar uma metodologia inovadora que envolva os alunos
- Desenvolver competências de colaboração



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Aprendizagem Baseada em Projeto



Pressupostos Pedagógicos Básicos

No Jardim de Infância, o ponto de partida é sempre o conhecimento prévio. Pergunta-se às crianças sobre o seu conhecimento sobre o tema e o ensino desenvolve-se a partir daí. Os conteúdos são recolhidos num quadro digital para facilitar a organização e tornar a aprendizagem mais visual.

As famílias são contactadas para informá-las sobre o tema e as abordagens metodológicas. Podem contribuir para o projeto adicionando o seu próprio conhecimento e fornecendo ao professor os seus próprios materiais, que são implementados na unidade.

Os projetos são sempre realizados em três etapas diferentes:

MOTIVAÇÃO. Neste caso, uma vaca, que aparece na sala de aula, servirá como um motivador para os alunos, bem como um ponto de partida para conversas.

DESENVOLVIMENTO. São realizadas atividades de ensino-aprendizagem sobre o tema. Alguns exemplos incluem artesanato, canções sobre o tema, murais de palavras, pintura, artesanato, etc.

FINAL. A fase final é criar um espaço com o material do projeto.

MOTIVAÇÃO



FINAL



DESENVOLVIMENTO



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Aprendizagem Baseada em Projeto



Pressupostos Pedagógicos Básicos

A Escola Primária segue a mesma estrutura, com ligeiras variações na abordagem:

MOTIVAÇÃO. Introduzimos o tópico. Também verificamos o nível de conhecimento inicial e fazemos uma deteção inicial das dificuldades previsíveis.

DESENVOLVIMENTO. Esta é a fase adequada para as tarefas. Cantamos, lemos, interagimos, assistimos a histórias, etc.

FINAL. Apresentamos os resultados através de estações de trabalho ou centros de aprendizagem com os materiais produzidos pelos alunos.



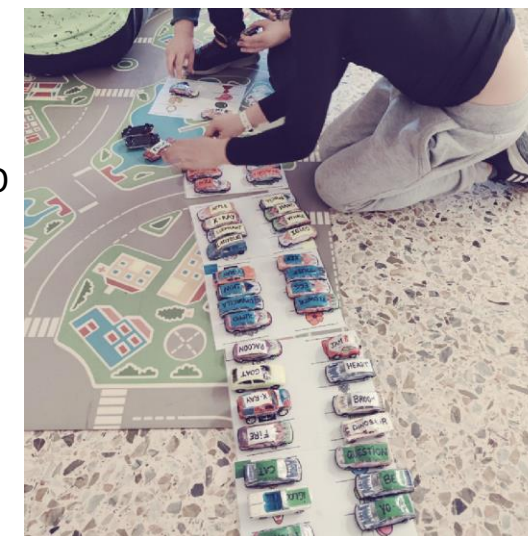
MOTIVAÇÃO



DESENVOLVIMENTO



FINAL



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Aprendizagem Baseada em Projeto

Descrição do Conteúdo

Todas as atividades têm uma ligação com conteúdo da vida real, de forma a que a aprendizagem seja significativa. Temos um exemplo de "criar" uma vaca através de artesanato.

Primeiro, utilizamos uma caixa para representar a estrutura corporal da vaca, com luvas como úberes de ordenha.



Em seguida, usamos jogos digitais para aprender sobre os aspetos teóricos da anatomia animal, o ciclo de produção de bens ou conceitos básicos de economia global.



Uma das partes mais importantes do projeto é aquela em que os alunos explicam aos outros os materiais que trouxeram ou nos quais trabalharam, uma vez que isso é útil para reforçar os conteúdos e o sentimento de utilidade.



Reunir todos os materiais num quadro digital permite-nos ter consciência do que sabíamos no início do projeto e do que aprendemos.



Aprendizagem Baseada em Projeto



Etapas a seguir para a implementação do Projeto

1. Motivar os alunos apresentando o tema com um elemento envolvente e uma atividade fácil de seguir. Logo após a primeira sessão, envolver também as famílias.
2. Utilize atividades que sejam ricas em variedade, fáceis de concluir e diretamente relacionadas com o tema. O truque é não deixar as atividades tornarem-se monótonas, manter os alunos atentos e informá-los sobre o que vão aprender a seguir, mas não como.
3. Certifique-se de que todas essas atividades se dirigem para um produto final, seja uma estação de trabalho, um centro de aprendizagem ou uma apresentação. O produto final deve estar presente na sala de aula, para lembrá-los dos conteúdos com os quais trabalharam e para que se sintam orgulhosos.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Aprendizagem Baseada em Projeto



Conclusões

Esta metodologia tem-se mostrado altamente eficaz nestas fases de aprendizagem, uma vez que aborda todos os estilos de aprendizagem. Ela permite ao professor apresentar e avaliar conteúdos com uma enorme variedade de tipos de tarefas, incluindo atividades motoras, atividades com lápis, atividades práticas, atividades interativas e leituras em voz alta, para dar alguns exemplos.

Ter uma ampla gama de recursos de TI na sua escola facilita muito a implementação deste tipo de metodologia, mas também pode ser abordada com o uso esporádico ou intensivo de artesanato.

Tecnologías Adotadas

A nossa escola utiliza o conjunto de ferramentas Google Workspace desde as primeiras etapas da escola, por isso os nossos alunos são tanto nativos digitais como estudiosos digitais. As ferramentas que utilizamos incluem:

- **Gmail** para comunicação
- **Youtube** para pesquisa e exemplos
- **Padlet** para gerar produtos finais
- **Quadros digitais** para apresentar conteúdos
- **Kahoot** para apresentar conteúdos e avaliar o conhecimento
- **Plickers** para questionários

Isso mostra um compromisso sólido com a integração da tecnologia na aprendizagem e na comunicação, aproveitando as vantagens das ferramentas digitais para enriquecer a experiência dos alunos.



[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518



Co-funded by
the European Union



Q.U.I.D. TOOLKIT

Ensino Digital Integrado

Este projeto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia . Esta publicação reflete apenas as opiniões do autor, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações contidas nela.

2021-1-IT02-KA220-HED-000032518



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518