

Ações de Formação c/despacho > Imprimir (id #104626)

Ficha da Ação

Título Aprender com dispositivos móveis – Cenários Inovadores de Aprendizagem (Nível Avançado)

Área de Formação B - Prática pedagógica e didática na docência

Modalidade Oficina de Formação

Regime de Frequência Presencial

Duração

Horas presenciais: 25 Horas de trabalho autónomo: 25

Nº de horas acreditadas: 50

Duração

Entre 1 e 12 Nº Anos letivos: 1

Cód. Área Descrição

Cód. Dest. 99 **Descrição** Educadores de Infância, Professores dos Ensinos Básico e Secundário e Professores de Educação Especial

DCP Descrição

Nº de formandos por cada realização da ação

Mínimo 5 Máximo 20

Reg. de acreditação (ant.) CCPFC/ACC-100203/18

Conteúdos

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

Com esta ação pretendemos promover metodologias apropriadas ao desenvolvimento das competências dos alunos do século XXI, conforme preconiza o novo perfil do aluno (dn 9311/2016), nomeadamente Mobile Learning, Flipped Learning, Gamification, Game Based Learning e Digital Storytelling, tendo por base a utilização dos dispositivos móveis como recursos pedagógicos que potenciam estes cenários de inovação pedagógica, e sempre com uma componente prática e reflexiva. Escusamo-nos a apresentar aqui as razões para a pertinência destas temáticas, já anteriormente explanadas noutras ações desta constelação que este CFAE tem acreditadas. Limitamo-nos, então, a justificar a necessidade de continuar a oferecer formação a professores que já têm experiência de trabalho com estas metodologias e pretendem, agora, aprofundar os seus conhecimentos e práticas.

Objetivos a atingir

Com esta oficina pretendemos:

- Desenvolver competências pedagógicas de utilização de dispositivos móveis em contexto educativo
- Promover a utilização de dispositivos móveis por parte dos professores e alunos
- Promover a reflexão em torno de Cenários Inovadores de Aprendizagem
- Desenhar novos ambientes nos espaços de aprendizagem
- Fomentar a aplicação de modelos pedagógicos, tais como: Flipped Learning, Gamification, Game Based Learning e Digital Storytelling com a utilização de dispositivos móveis na sala de aula
- Desenhar atividades considerando as abordagens pedagógicas propostas
- Aplicar as atividades planificadas utilizando as abordagens pedagógicas propostas
- Construir recursos digitais para a utilização de dispositivos móveis em contexto educativo
- Utilizar de forma colaborativa plataformas digitais
- Refletir sobre os modelos de avaliação

Conteúdos da ação

1 Apresentação: (1 h)

Dos formadores e formandos através de uma autoscopia

Da sala online

Modelo da oficina e de gamification associado: o que é e como funciona

Clarificação da metodologia de Flipped Learning (FL), do programa e dos objetivos

2 Diagnóstico e reflexão sobre a aprendizagem com dispositivos móveis: (2 h)

Os conceitos BYOD e Mobile Learning em contexto educativo:

Definição e contexto

Legislação

Potencialidades e limitações da utilização

Recursos

Benefícios para uma efetiva flexibilização curricular

Modelos de colaboração e partilha (trabalho prático)

Construção de um diário de aprendizagem (DA) utilizando o Padlet

3 O cenário de inovação pedagógica do FL: (3 h)

O que é o FL

Vantagens deste modelo

Apresentação dos DA

Aplicação do modelo através de Role Play com os formandos

Planificação de uma atividade a implementar pelos formandos com os seus alunos (trabalho autónomo –TA)

Construção de recursos através da aplicação TEDed

4 O aluno do século XXI: perfil, acesso e validação da informação: (3 h)

Apresentação dos DA com TA

Reflexão sobre a implementação do TA

Como e porquê pesquisar digitalmente

Motores de busca e aplicações de pesquisa online

Abordagem à legislação sobre uso de dispositivos móveis em contexto educativo

Contextualização sobre o perfil do aluno do século XXI

Planificação de uma atividade para TA

Construção de recursos com o KAHOOT

5 Os cenários de inovação pedagógica da Gamification e do Game Based Learning: (3 h)

Apresentação dos DA com TA

Reflexão sobre o TA

Gamification versus Game Based Learning

Planificação de uma atividade para TA

Construção de recursos através da aplicação SOCRATIVE

6 Os espaços de aprendizagem: (3 h)

Apresentação dos DA com TA

Reflexão sobre o TA

Os espaços físicos e online de aprendizagem: características

Diferentes espaços e diferentes metodologias

Implicações dos espaços e da organização dos mesmos para a aprendizagem (exemplos práticos)

Desenho e reflexão sobre o espaço e recursos da sala de aula (construção com professores e alunos)

Utilização de aplicações de desenho e do quadro interativo para dispositivos móveis LENSOF CREATE

7 A realidade aumentada como recurso educativo: (3 h)

Apresentação dos DA (reflexão sobre a configuração do espaço de aprendizagem realizado pelos formandos com os alunos):

Reflexão sobre a configuração do espaço de aprendizagem efetuado

O que é a Realidade Aumentada

Exemplos práticos de exercícios educativos com utilização de realidade aumentada

Vantagens de utilização destes recursos

QR Codes

Planificação de uma atividade a implementar com os alunos

Construção de recursos através de QUIVER e THINGLINK

8 A avaliação com a utilização de dispositivos móveis: (3 h)

Apresentação dos DA com TA

Reflexão sobre o TA

Como e porquê avaliar

Novas formas de avaliação contínua

Os quizzes interativos e o pensamento crítico

Reflexão sobre os modelos de avaliação usados nos seus contextos

Planificação de uma atividade a implementar pelos formandos com os alunos

Construção de recursos através de MENTIMETER e PADLET

9 Os cenários de inovação pedagógica do Digital Storytelling (DS): (2 h)

Apresentação dos DA com TA

Reflexão sobre o TA

O que é o DS e as suas características

As potencialidades do DS - Exemplos práticos

Construção de um DS reflexivo sobre o modelo de formação

Planificação de um DS a apresentar na última sessão

Construção de um DS através de ANIMOTO ou BITEABLE

10 Apresentação e avaliação das atividades desenvolvidas: (2 h)

Apresentação dos DA

Reflexão sobre a implementação das diferentes atividades

Apresentação do DS

Metodologias de realização da ação

Presencial	Trabalho autónomo
Em todas as sessões haverá lugar a momentos de explanação de conceitos utilizando uma metodologia de flipped learning com apoio do modelo de gamification. Todos os materiais e interações estarão disponíveis desde a primeira sessão numa plataforma online construída com os formandos. Entre cada sessão presencial haverá trabalho autónomo, de modo a serem aplicados em contexto educativo a aplicação dos conteúdos pelos formandos com os alunos. Os momentos iniciais de cada sessão presencial pautam-se pela mostra de evidências da aplicação de conteúdos em contextos reais e respetivas reflexões pedagógicas sobre as mesmas, com o intuito de provocar mudanças metodológicas, novos ritmos e periodicidades sobre as suas práticas letivas e respetiva mudança da mesma.	– Cada formando fará a implementação das atividades planificadas nas sessões presenciais, nos espaços de tempo entre cada uma das sessões presenciais em que estão essas previstas essas planificações (25 horas).

Regime de avaliação dos formandos

Os formandos são avaliados de acordo com as regras previstas no regulamento interno do centro de formação bem como a legislação vigente aplicável.

Os formandos serão informados que a para sua avaliação serão tidos em conta os seguintes parâmetros/critérios:

- Participação nas sessões presenciais – em que será tido em conta a realização das tarefas nas sessões presenciais;

- Relatório/trabalho de reflexão individual – onde deverá constar memória descritiva do trabalho do formando nas sessões presenciais e o produto do trabalho autónomo apresentado.

Bibliografia fundamental

Attewell, J., Savill-Smith, C. (Ed.). (2014). Learning with mobile devices: research and development. London: Learning and Skills Development Agency.

Lencastre, J. A., Bento, M., & Magalhães, C. (2016). MOBILE LEARNING: potencial de inovação pedagógica. In Tânia Maria Hetkowski & Maria Altina Ramos (orgs.), Tecnologias e processos inovadores na educação (pp. 159-176). Curitiba: Editora CRV. Disponível em: <https://www.editoracrv.com.br/produtos/detalhes/31939-tecnologias-e-processos-inovadores-na-educacao> item: <http://hdl.handle.net/1822/43462>

Mascheroni, G.; Ólafsson, K. (2014). Net children go mobile. Risks and opportunities. Second edition. Milano: Educatt.

Sharples, M. et al. (2014). Innovating Pedagogy 2014: Open University innovating report 3. Milton Keynes: The Open University.

Simões, J. A. et al. (2014). Crianças e meios digitais móveis em Portugal: Resultados nacionais do projeto Net Children Go Mobile. Lisboa: CESNOVA.

Processo

Data de receção 30-01-2019 **Nº processo** 103409 **Registo de acreditação** CCPFC/ACC-102371/19

Data do despacho 27-02-2019 **Nº ofício** 1159 **Data de validade** 05-02-2021

Estado do Processo C/ Aditamento - pedido deferido com alteração de certificado