

Guia Prático para a Educação Online

Competências para um ensino online
de alta qualidade



PROJETO: Competências para um ensino online de alta qualidade

COORDENADOR: Associação Cultural e de solidariedade Social Raquel Lombardi

Esta publicação resulta do programa Erasmus plus Skills for High-Quality Online Education (2021-1-PT01-KA220-SCH-000032510). O texto e as imagens da publicação podem ser reproduzidos, armazenados num sistema de recuperação ou transmitidos sob qualquer forma ou por qualquer meio, electrónico, mecânico, fotocópia, gravação ou outro, sem a autorização prévia do parceiro individual, apenas para fins não comerciais e de formação. Por favor, deixar referência ao material original e aos autores se reproduzir. Para reprodução comercial e quaisquer outras questões relativas a esta publicação, contactar:

Raquel Lombardi: raquel.lombardi.acss@gmail.com

Pode encontrar uma versão PDF descarregável em português, romeno, bósnio, esloveno, búlgaro, turco e espanhol sobre os meios de comunicação social do projecto, bem como sobre os meios de comunicação social dos parceiros.

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e opiniões expressos são, contudo, apenas do(s) autor(es) e não reflectem necessariamente os da União Europeia ou da Agência Europeia de Execução relativa à Educação e Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



Tabela de Conteúdos / Capítulos

Boas Práticas

1. Alunos Tomadores de Notas
2. Proporcionar um Ambiente de Trabalho Colaborativo aos Estudantes
3. Supervisão e Feedback pós-síncrono
4. Envolvimento activo dos estudantes quando co-desenham actividades
5. Auto-acompanhamento
6. Ferramentas para criação e desenho na sala de aula
7. Gestão do tempo (para professores)
8. É tempo de avaliar/ Wiseflow / formulários Google
9. Ferramentas da Internet para além da Educação
10. Curso eSafety Label eTwinning Online
11. A escola ARE Remedial
12. SELFIE
13. Abordagem ADDIE
14. Apoio ao professor através de grupos de discussão online
15. E-library com manuais escolares
16. "Projecto Educativo "Alegria das Férias
17. Gamification For Learning Regulation And Formative Assessment (Gama para regulação da aprendizagem e avaliação formativa)
18. Canva

- 19. Plataformas online para a criação de conteúdos
- 20. Google Drive
- 21. Plataformas de aprendizagem combinadas e HyFlex
- 22. "Professores do futuro" Academia
- 23. Utilização de MOOCs nas escolas
- 24. Envolver os estudantes através da revisão electrónica por pares
- 25. Discórdia (para a educação).

Más Práticas

- 1. Desenho não centrado no aluno
- 2. Lições dadas sobre o Whatsapp
- 3. Avaliação falsa
- 4. DynEd
- 5. O e-mail como meio de comunicação e partilha de recursos

Introdução

A qualidade das actividades de ensino e aprendizagem em linha tem um impacto directo na aquisição de competências escolares por parte dos estudantes. Durante a pandemia da COVID-19, muitas escolas foram obrigadas a realizar as suas actividades em linha com pouca ou nenhuma preparação, o que levou a uma diminuição da qualidade destas actividades e, conseqüentemente, das hipóteses dos alunos adquirirem as competências estabelecidas no currículo.

O objectivo final é ajudar professores e alunos a realizar actividades de ensino/aprendizagem em linha que previnam eficazmente a perda de aprendizagem e melhorem os resultados dos alunos. Conseguiremos atingir este objectivo fornecendo recursos e formação a professores e estudantes para a realização eficaz de actividades de ensino/aprendizagem em linha.

Nesta brochura, identificaremos exemplos de boas e más práticas a nível da UE para o ensino online, a fim de descobrir o que era bom e o que não funcionava e oferecer apoio a professores e estudantes, melhorando a prática do ensino/aprendizagem online.

Este manual pode ser aplicado a muitos educadores/aprendizes, mas é mais relevante para professores de crianças dos 9 aos 15 anos de idade.

Boas práticas



"As palavras mais profundas permanecerão por ler, a menos que se consiga manter o aprendiz empenhado. Não se consegue ver os seus olhos para saber se o conseguiram assim... digam-no, mostrem-no, escrevam-no, demonstrem-no e liguem-no a uma actividade". - James Bates

Alunos tomadores de nota

RESOURCE:

1. [MH Educação](#)
2. [OSU](#)
3. [Understood.org](#)
4. [Landmark.edu](#)

DESCRIÇÃO

Devido à situação pandémica com COVID 19, fomos obrigados a adaptar as nossas lições presenciais a um modo de lição remota.

Essa situação tem as suas vantagens e desvantagens.

Ter a oportunidade de continuar com as lições tem sido um aspecto positivo, mas por vezes é mais fácil para os estudantes distrair-se e perder-se.

É mais difícil para muitos estudantes "ver" a instrução através do vídeo Livestream do que numa sala de aula ao vivo. Pode ser um desafio concentrar, sentir-se ligado, processar informação, e identificar ideias-chave.

Uma actividade útil que temos desenvolvido é ter anotadores em cada aula.

A principal responsabilidade de um anotador é tomar notas organizadas, legíveis ou dactilografadas em cada aula e fornecer uma cópia dessas notas aos alunos. É da responsabilidade do anotador prestar atenção na aula regularmente e fornecer notas.

Durante as aulas, o professor atribuirá aos alunos diferentes partes da explicação. O nível de dificuldade pode variar de acordo com as diferentes tarefas e explicações realizadas; dessa forma, pode tomar notas sobre os alunos relativamente às suas capacidades e incluí-los a todos no processo.

Os estudantes tomam notas sobre um documento Google partilhado para que todos possam aceder facilmente a ele.

BENEFÍCIOS PARA ESTUDANTES/PROFESSORES

Alunos:

Se alguém não puder assistir a uma aula, tem a oportunidade de olhar para as notas. Precisam de prestar atenção à tomada de notas adequadas. Por isso, estão empenhados e motivados durante as aulas.

Ao ter de escrever notas, evitamos: mal-entendidos caligráficos, perda de notas (pois são guardadas em linha) e desperdício de papel (amigo do ambiente).

Professores:

Certifique-se de que todos os alunos têm notas correctas de cada lição.

- Só têm de corrigir e supervisionar um documento em vez de controlar individualmente as notas dos não-alunos.

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

A responsabilidade dos tomadores de notas é de tomar notas organizadas, legíveis ou dactilografadas.

Ao ter anotadores, os professores asseguram a qualidade das notas de cada uma das aulas levadas a cabo.

Além disso, os alunos têm acesso a anotações correctas e completas sempre que necessário.

É também uma ferramenta eficiente para manter o empenho e a concentração dos seus alunos.

As notas dactilografadas são sempre legíveis e acessíveis, uma vez que são guardadas em linha.

É também um método amigo do ambiente.

PROBLEMAS QUE ESTAMOS A RESOLVER/ PALAVRAS-CHAVE

Falta de notas de classe úteis, Desperdício de papel, Toma, Notas, Digital, Correcto, Amigo do ambiente

Proporcionar um ambiente de trabalho colaborativo aos estudantes

RESOURCE:

1. popplet.com
2. explainyeverything.com
3. ca.padlet.com
4. info.flipgrid.com

DESCRIÇÃO

A aprendizagem cooperativa e colaborativa são contextos instrutivos em que os pares trabalham em conjunto numa tarefa de aprendizagem, com o objectivo de todos os participantes beneficiarem da interacção.

Padlet, flipgrid, Popplet, Explain Everything Whiteboard e muitos outros são alguns exemplos de aplicação que podem ser utilizados para criar actividades nas quais os estudantes têm de trabalhar de forma colaborativa e/ou cooperativa. Estas ferramentas facilitam a colaboração em linha na sala de aula e permitem aos estudantes realizar tarefas, ter discussões interactivas, realizar actividades de colaboração e pesquisar recursos de aprendizagem em linha.

A colaboração dos estudantes ajuda a desenvolver um nível mais elevado de pensamento, comunicação oral, autogestão, e capacidades de liderança. Aumenta a auto-estima e a perseverança, retenção e responsabilidade dos estudantes. A investigação também mostra que as aplicações de colaboração para os estudantes melhoraram o desenvolvimento do pensamento e comunicação de ordem superior e construíram as suas capacidades de liderança.

BENEFÍCIOS PARA ESTUDANTES/PROFESSORES

Alunos:

Desenvolve a autonomia dos estudantes.

Desenvolve competências de colaboração.

Dá aos estudantes um maior envolvimento e controlo sobre a sua aprendizagem, o que ajuda os estudantes a tornarem-se "aprendizes para toda a vida".

Aumenta o envolvimento.

Aumenta a retenção, auto-estima e responsabilidade.

Professores:

O envolvimento activo dos estudantes.

Aumenta o envolvimento dos estudantes.

- Desenvolve e implementa actividades interactivas, centradas no estudante.

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

Quer os estudantes e educadores estejam sentados na sala de aula ou ligados remotamente de suas casas, soluções robustas de colaboração digital podem dar aos educadores o poder de inspirar e dar aos estudantes as ferramentas para aprenderem. A utilização destas ferramentas e aplicações permite aos estudantes trabalharem em conjunto promovendo a cooperação e a ajuda mútua.

PROBLEMAS QUE ESTAMOS A RESOLVER/ PALAVRAS-CHAVE

Os estudantes envolvem-se mais nas tarefas, aumentando a responsabilidade dos estudantes e melhorando a sua retenção.

Trabalho colaborativo, capacidades de colaboração, cooperação, envolvimento activo, maior nível de pensamento.



Supervisão e Feedback pós-síncrono

RESOURCE:

1. [MH Educação](#)
2. [Understood.org](#)
3. [Landmark.edu](#)

DESCRIÇÃO

A comunicação é extra essencial quando se está a trabalhar à distância. É vital verificar regularmente os nossos estudantes sobre as suas necessidades e estar preparado para ser flexível e responder às suas preocupações.

Quando não se estão juntos numa sala de aula, não é tão fácil verificar com os alunos o seu bem-estar emocional e físico. É necessário tempo de construção no seu ensino e aprendizagem para reduzir o isolamento social e apoiar sentimentos de ligação e de pertença.

Encorajamos os nossos alunos a contactar-nos se tiverem dificuldades com o conteúdo, a tecnologia, ou os horários.

Para construir uma comunidade online de apoio, mantemo-nos ligados 20 minutos após as reuniões sincronizadas online para dar aos nossos estudantes a oportunidade de nos contactarem, partilharem as suas opiniões e obterem supervisão e feedback individual.

Como todos sabemos, a aprendizagem é social. Assim, criar este vínculo com os nossos estudantes tem um impacto positivo no seu processo de aquisição.

BENEFÍCIOS PARA ESTUDANTES/PROFESSORES

Alunos:

Ficar disponível durante alguns minutos extra após as aulas permite aos estudantes comunicar com o seu professor num ambiente mais privado.

A motivação e o empenho serão aumentados.

Recebem o reforço de uma comunidade online de apoio.

Professores:

- Prestar apoio para melhorar o processo de aprendizagem faz parte das nossas obrigações como professores; esta prática permite-nos alcançá-lo.

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

Para construir uma comunidade online de apoio, mantemo-nos ligados 20 minutos após as reuniões sincronizadas online para dar aos nossos alunos a oportunidade de nos contactar, partilhar os seus pontos de vista e obter supervisão e feedback individual.

PROBLEMAS QUE ESTAMOS A RESOLVER/ PALAVRAS-CHAVE

Com este tipo de prática, evitamos o isolamento que os estudantes podem sentir num ambiente de aprendizagem em linha.

Ligação, comunicação, motivação, supervisão, feedback, vínculo e encorajamento.

Envolvimento activo dos estudantes quando co-desenham actividades

RESOURCE:

1. [es.liveworksheets.com/](https://www.es.liveworksheets.com/)
2. wizer.me/
3. arvr.google.com/tourcreator/
4. quizlet.com

DESCRIÇÃO

A aprendizagem activa ajuda os estudantes a tornarem-se "aprendizes para toda a vida". Numa abordagem de aprendizagem activa, a aprendizagem não é apenas sobre o conteúdo, mas também sobre o processo. Esta abordagem desenvolve a autonomia e a capacidade de aprendizagem dos estudantes, dando-lhes um maior envolvimento e controlo sobre a sua aprendizagem.

Incentivar a co-design de actividades de aprendizagem por parte dos estudantes. Permitir aos estudantes modificar as tarefas que os professores lhes atribuem e reconfigurar os ambientes de aprendizagem, as ferramentas e recursos recomendados, bem como as relações de trabalho, reforçará o seu envolvimento e promoverá a auto-regulação.

A aprendizagem através de actividades de produção e co-design, enquanto os estudantes devem produzir uma produção definida pelo professor, motivará o estudante não através da resposta do professor mas na produção de uma produção pública.

A produção pode incluir: criação de blogues, desenvolvimento de modelos ou artefactos, desempenho em vídeo ou áudio, e-portfólios, mapeamento de conceitos e escrita.

São exemplos de aplicações com as quais os alunos podem criar ou co-desenhar actividades: Quizlet, folhas de trabalho interactivas (Wizer. me, Live Worksheets) e afins.

BENEFÍCIOS PARA ESTUDANTES/PROFESSORES

Alunos:

Envolvimento activo dos alunos.

Fomenta a auto-regulação.

Desenvolve a autonomia e a capacidade de aprendizagem dos estudantes.

Participação activa dos estudantes

Professores:

O envolvimento activo dos estudantes.

Aumenta o envolvimento dos estudantes.

Desenvolvimento e implementação de actividades interactivas e centradas no estudante.

O papel do professor é orientar e monitorizar o aluno no seu processo de aprendizagem.

Ajuda o professor a criar actividades de aula inesquecíveis.

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

Ao envolver os estudantes na co-design das actividades de aprendizagem e ao fazê-los participar activamente no seu processo de aprendizagem, permitiremos aos estudantes desenvolver a sua autonomia e capacidade de aprender, a sua atitude em relação à aprendizagem será melhorada, e o envolvimento dos estudantes aumentará.

PROBLEMAS QUE ESTAMOS A RESOLVER/ PALAVRAS-CHAVE

- O professor já não é o centro do conhecimento e encarregue da aprendizagem.
- Os estudantes não estão a receber passivamente informação.
- A aprendizagem activa fica longe da Instrução Centrada no Professor, que é bastante baixa tecnologia, confiando frequentemente em livros de texto e de trabalho em vez de computadores. Co-design, actividades de aprendizagem, inesquecíveis, produção, aprendizagem activa.

Auto - Monitorização

RESOURCE:

1. [MH Educação](#)
2. [Understood.org](#)
3. [Landmark.edu](#)
4. [Timeshigher Edu](#)

DESCRIÇÃO

É vital ter a certeza de que o sistema de gestão da aprendizagem permite aos estudantes monitorizar o seu desempenho e processo de aprendizagem e proporciona-lhes tempo para reflexão.

Como estratégia para promover o pensamento crítico sobre como melhorar a gestão do seu tempo e hábitos de estudo, preparamos um documento de auto-controlo, como, por exemplo, uma folha Google, com uma lista de verificação das datas de vencimento do trabalho. Assim, é mais fácil para o estudante saber quando e que actividades devem ser realizadas. No documento, há também um espaço onde os estudantes escrevem uma breve análise sobre como o processo de aprendizagem da unidade está a decorrer até ao momento.

A avaliação contínua é vital na educação em linha, pelo que a recolha de informação é crucial. Isto significa identificar indicadores-chave e estabelecer uma forma de os medir e controlar.

A utilização deste documento de auto-controlo permite aos estudantes serem mais autónomos, recolherem provas da sua aprendizagem e reflectirem sobre elas e ao professor para facilitar a monitorização do processo.

BENEFÍCIOS PARA ESTUDANTES/PROFESSORES

Alunos:

É mais fácil para o estudante saber quando e que actividades devem ser realizadas.

Permite que os estudantes sejam mais autónomos

Permite aos estudantes recolher provas da sua aprendizagem e reflectir sobre a mesma.

Os professores:

É mais fácil para o professor acompanhar o processo de aprendizagem e realizar uma avaliação contínua.

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

A utilização de um documento de auto-controlo com uma lista de verificação das datas de vencimento do trabalho e um espaço onde os alunos escrevem uma breve análise sobre como está a decorrer o processo de aprendizagem da unidade; permite aos alunos serem mais autónomos na recolha de provas da sua aprendizagem e reflectir sobre a mesma e ao professor para facilitar o acompanhamento do processo.

PROBLEMAS QUE ESTAMOS A RESOLVER/ PALAVRAS-CHAVE

The students are aware of their tasks, and that way they avoid confusion and forgetfulness.
Self-monitoring, autonomy, continuous assessment, critical thinking.

Tools for Creation and Drawing in the Classroom

RESOURCE:

1. [Draw.io](https://draw.io)

DESCRIPTION

Muitos professores descobriram que a incorporação de software de desenho, desenho e impressão nos seus planos de aula pode ser uma ótima forma de envolver os alunos e de os entusiasmar com a aprendizagem. No entanto, com tantos programas de software diferentes disponíveis, saber qual deles é o mais adequado para a sua sala de aula pode ser um desafio.

Ao escolher um programa de desenho para fins educativos, há factores vitais a lembrar.

- Considere a idade e o nível de capacidade dos seus alunos. Alguns programas são orientados para alunos mais jovens, enquanto outros podem ser mais apropriados para alunos mais velhos. Certifique-se de que eles terão uma curva de aprendizagem curta
- terá de decidir que tipo de desenhos gostaria que os seus alunos pudessem criar. Quer que eles sejam capazes de criar esboços simples, ou quer que criem ilustrações mais complexas como diagramas e fluxogramas?
- Certifique-se de que o programa que escolhe é compatível com os dispositivos digitais que os seus alunos irão utilizar. Ao ter estes factores em conta, pode ter a certeza de escolher um programa de desenho que vá ao encontro das necessidades da sua sala de aula.

Alguns exemplos de ferramentas de criação na educação:

- Desenho.io - gráficos e esboços de desenhos
- Prezi: Prezi é excelente para estudantes que querem terminar o tedioso e repetitivo ciclo de PowerPoint que acompanha as apresentações nas aulas. Prezi inclui modelos que tornam cada apresentação bela, personalizada, e original, mesmo para alunos sem formação em design.
- Tayasui Sketches - opções para pintar em aguarela, acíclica ou criar arte complexa e estratificada. Os artistas já testaram esta aplicação, e a galeria está cheia de exemplos do que pode ser realizado.
- O Sketchup pode ajudar os estudantes a aprender sobre geometria 3D, física, e outros conceitos científicos. Além disso, a interface intuitiva do programa facilita às crianças pequenas a criação de modelos complexos.

BENEFÍCIOS PARA ESTUDANTES/PROFESSORES

Alunos:

As ferramentas de desenho podem ser um grande trunfo para os estudantes no sistema educativo. Para um, podem ajudar os estudantes a representar visualmente conceitos que estão a lutar para compreender. Além disso, as ferramentas de desenho também podem ajudar os estudantes a recordar melhor a informação. Estudos demonstraram que os estudantes que utilizam ferramentas de desenho quando aprendem novos conceitos têm mais probabilidades de se lembrarem da informação mais tarde. Isto porque o desenho envolve múltiplos sentidos e cria uma memória mais vívida.

Além disso, as ferramentas de desenho também podem ser utilizadas como forma de expressão. Os estudantes que lutam com a comunicação verbal podem descobrir que se podem expressar melhor através da arte. Em conclusão, há muitos benefícios na utilização de ferramentas de desenho na educação, e os estudantes devem ser encorajados a utilizá-las.

Professores:

Os professores podem utilizar ferramentas de desenho para comunicar as suas ideias aos alunos de forma eficaz. Para além de servirem como ajuda visual, os desenhos podem ajudar os professores a clarificar conceitos complexos e torná-los mais relatáveis para os estudantes. O desenho também pode ser utilizado como forma de avaliação, permitindo aos professores avaliar a compreensão dos alunos de forma criativa. Em geral, a utilização de ferramentas de desenho na educação fornece aos professores uma ferramenta versátil que pode ser utilizada para melhorar a instrução e melhorar a aprendizagem dos alunos.

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

As ferramentas de desenho podem ser uma valiosa adição ao conjunto de ferramentas de qualquer professor. Fornecem um meio criativo para os estudantes e podem também ajudar a melhorar a comunicação e as capacidades de resolução de problemas. As ferramentas de desenho podem melhorar a experiência educacional para professores e alunos quando utilizadas eficazmente.

PROBLEMAS QUE ESTAMOS A RESOLVER/

Necessidade de representar visualmente a informação, ferramenta online, Representação visual, fluxogramas, diagramas

Gestão do Tempo (Para Professores)

RESOURCE:

1. zaednovchas.bg/time-management-teachers/

DESCRIÇÃO

A gestão do tempo é sem dúvida uma das competências mais valiosas para um professor, e com a transição para formatos híbridos e de ensino em linha, torna-se ainda mais valiosa. Os novos formatos requerem ainda mais tempo para a aprendizagem e adaptação, coordenação e colaboração com colegas, estudantes e pais, ou para a resolução de situações inesperadas. A este respeito, existem páginas com diferentes ideias, dicas e estratégias para ajudar os professores a melhorar as suas práticas de gestão do tempo. Assim, têm tempo suficiente para tudo (tanto pessoal como profissionalmente) para se sentirem mais confiantes, calmos e felizes. Porque este é o grande objectivo da gestão do tempo - aprender a controlar e a navegar nas tarefas no tempo que temos e não nos tornarmos vítimas do tempo.

A página contém uma descrição detalhada de como os professores podem avaliar, planear e atribuir o tempo que têm disponível para que seja mais eficaz em termos dos seus compromissos e carga de trabalho. Foram publicadas informações detalhadas sobre as aplicações existentes que seriam úteis neste processo, e vários modelos. Esta informação adicional e dicas são distribuídas em cada passo para esclarecer com precisão quando, como e para que podem ser utilizadas.

BENEFÍCIOS PARA ESTUDANTES/PROFESSORES

Alunos:

A maior parte do tempo, as dicas de gestão para professores também podem ser utilizadas pelos estudantes. Para os estudantes, a gestão do tempo é também essencial para o sucesso em todas as tarefas actuais, independentemente dos diferentes ambientes em que se encontrem durante a aprendizagem on-line.

Professores:

As competências para a divisão adequada do tempo e das tarefas de um professor são essenciais para o aumento dos níveis de stress que enfrentam durante a aprendizagem em linha. Com uma boa divisão do tempo, a possibilidade de faltar a uma tarefa ou responsabilidade diminui significativamente. Por outro lado, os professores sentem-se muito mais confortáveis quando estão bem preparados para situações que podem ocorrer se tiverem tempo suficiente para as gerir.

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

- capacidade de controlar e navegar nas tarefas no tempo
- capacidade de avaliar, planear e atribuir o tempo que temos disponível
- capacidade de utilizar diferentes aplicações para gerir eficazmente o nosso tempo
- capacidade de usar diferentes modelos para planear o nosso tempo
- capacidade de gerir os nossos compromissos e carga de trabalho de uma forma mais eficiente

PROBLEMAS QUE ESTAMOS A RESOLVER/ PALAVRAS-CHAVE

- não ser capaz de cumprir todos os compromissos e responsabilidades
- não ter tempo suficiente para tudo (tanto a nível pessoal como profissional)
- sentir-se sobrecarregado com as tarefas a realizar
- não ser capaz de fazer tudo o que gostaríamos
- não têm uma percepção clara da forma como o dia é passado

Gestão do tempo, carga de trabalho, eficiência, práticas, dicas, estratégias

É tempo de Avaliar / Wiseflow / formulários Google

RESOURCE:

1. zaednovchas.bg/vr-eme-za-otsenyavane/
2. uniwise.co.uk/wiseflow

DESCRIÇÃO

A avaliação dos conhecimentos dos estudantes é um verdadeiro desafio para os professores durante a aprendizagem em linha. Por esta razão, foram criadas páginas web que contêm informações passo a passo sobre diferentes opções de como os testes on-line podem ser feitos e conduzidos para os estudantes, plataformas de teste de conhecimentos on-line e várias formas não padronizadas de fazer avaliações mais divertidas e excitantes. A ideia é complementar esta informação com mais ideias partilhadas por outros professores, de modo a torná-la o mais útil possível.

A informação sobre as plataformas:

- é descrita passo a passo
- qual é a preparação necessária
- como definir um questionário
- Que opções podem ser definidas com antecedência (tempo de desempenho do estudante, data de implementação, etc.)?
- Formas criativas de testar e avaliar, dicas, recomendações e práticas dos professores relacionadas com a avaliação durante a aprendizagem em linha.

Algumas plataformas permitem que os professores vejam as respostas das crianças em tempo real. A informação inclui também exemplos de instruções para os estudantes e perguntas já prontas.

WISEflow é uma das principais plataformas de avaliação digital que ajuda os professores a racionalizar todo o processo de avaliação, ao mesmo tempo que proporciona conhecimentos valiosos para melhorar a experiência de aprendizagem dos estudantes. Permite aos professores carregar com segurança exames digitais, como os documentos dos estudantes, na sua plataforma e fornece uma vasta gama de características e funcionalidades para tornar o processo de avaliação mais fácil e mais eficiente. Com a sua interface fácil de usar e funcionalidade poderosa, WISEflow é a plataforma ideal para qualquer instituição que procure melhorar o seu processo de avaliação.

Google Forms é outra plataforma em que trabalhamos a nível escolar durante dois anos. O Forms é um método de avaliação rápida, concebendo o tópico ou fornecendo feedback. São criados diferentes itens. É possível seleccionar o tipo de resposta, o recurso de tempo, os estudantes a responder, e a pontuação.

Alunos:

- A avaliação dos estudantes é um feedback essencial sobre os conhecimentos e competências adquiridos durante a aprendizagem em linha. Quando os testes são concebidos de forma diferente e excitante, os estudantes encontram-nos mais como um jogo ou um questionário do que como um teste.
- O Wiseflow é um excelente exemplo da utilização da inteligência artificial na educação. Inclui um assistente de aprendizagem que proporciona aos estudantes uma orientação e apoio personalizados. O software analisa os dados dos estudantes para identificar áreas de melhoria e fornece recomendações específicas.
- Com WiseFlow, os estudantes podem tirar o máximo partido dos seus estudos e sentir-se confiantes nos seus resultados.
- A ferramenta Google Forms está ligada ao calendário com lembretes de prazos e opções sobre a forma de carregar trabalhos e exames.
- No Google Forms, a diversidade de itens desenvolve os mecanismos de orientação, focalização e fixação de conhecimentos, aprendendo a gerir o seu tempo de trabalho e obtendo feedback rápido. Os pais também têm acesso a estas avaliações.

Os professores:

- uma explicação detalhada permite aos professores escolher a ferramenta mais apropriada para as necessidades dos alunos
- quadro de trabalho para a sua utilização (o que dá aos professores segurança no seu trabalho e poupa-lhes tempo valioso).
- O WiseFlow ajuda os professores a acompanhar o progresso dos alunos, a gerir a carga de trabalho e a criar relatórios personalizados. (poupar tempo, automatizando algumas das tarefas mais enfadonhas associadas ao rastreio dos dados dos alunos)
- O WiseFlow está constantemente a ser actualizado com novas características e melhorias, para que os professores possam ter a certeza de que estão sempre a utilizar as melhores ferramentas possíveis para os ajudar no seu trabalho.
- Os formulários Google proporcionam uma avaliação rápida e a capacidade de verificar o maior número possível de estudantes, um melhor controlo sobre a informação recebida e a correcção da língua.

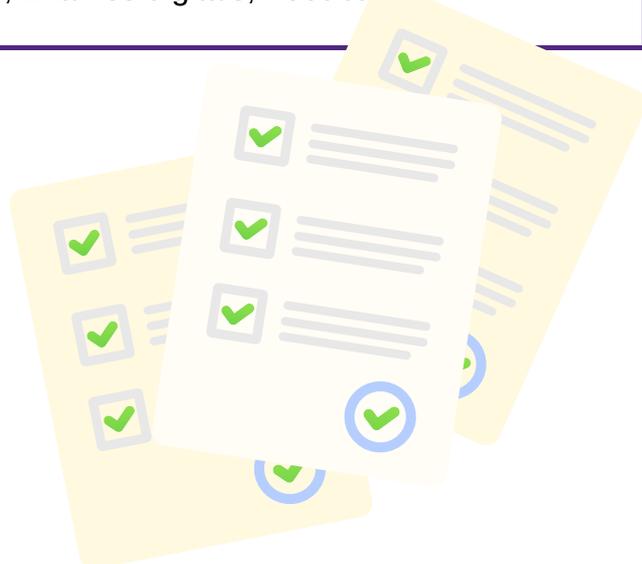
PRINCIPAIS CONCLUSÕES

- capacidade de criar e utilizar diferentes plataformas para avaliação;
- capacidade de desenvolver questões e tarefas para a avaliação;
- descobrir novos métodos de avaliação dos conhecimentos dos alunos.

PROBLEMAS QUE ESTAMOS A RESOLVER/ PALAVRAS-CHAVE

- falta de tempo para a preparação;
- insegurança no trabalho em linha;
- a necessidade de encontrar uma forma interessante e não normalizada de avaliar os estudantes;
- a necessidade de desenvolver novos métodos de avaliação.
- Prazos
- Lembretes

Avaliação de exames digitais, Aprendizagem on-line, Plataformas, Questionários, Tarefas, Habilidades, Segurança, Gestão, Prazos, Lembretes, Exames digitais, Feedback



Ferramentas da Internet para além da Educação

RESOURCE:

1. web2araclari.com/
2. twinspace.etwinning.net/122869/home

DESCRIÇÃO

As ferramentas Web 2 são essenciais para professores e estudantes, especialmente no processo de educação à distância, devido às oportunidades de colaboração, troca de pensamentos e conhecimentos e comunicação.

As ferramentas da Web 2 são uma plataforma livre onde as pessoas procuram palestras em vídeo e partilham-nas voluntariamente.

- WEBA (Web-Academy) Project Web 2.0 Education Information Network é um projecto eTwinning que trabalha na utilização de duas ferramentas Web na educação.

BENEFÍCIOS PARA ESTUDANTES/PROFESSORES

Alunos:

- encontrar informação útil sobre numerosos vídeos relacionados com diferentes ferramentas da Web 2,
- para se confrontar com algumas novidades do projecto,
- ler artigos em linha,
- aprender alguma informação útil sobre a plataforma eTwinning,
- lista de ferramentas web2 por objectivo
- desenvolverem as suas competências digitais,
- partilhar os seus produtos com os seus pares,
- encontrar alunos e professores de diferentes países europeus no projecto,
- desenvolverem as suas capacidades comunicativas,

Professores:

- encontrar informação útil sobre numerosos vídeos relacionados com diferentes ferramentas da Web 2,
 - para se confrontar com algumas novidades do projecto,
 - ler artigos em linha,
- * Saiba algumas informações úteis sobre a plataforma eTwinning,
- encontrem os seus estudantes activamente envolvidos na educação; especialmente no ensino à distância,
 - proporcionar um estudo assíncrono e prático para os seus alunos,
 - chamar a atenção dos seus alunos para "Literacia e desinformação sobre os meios de comunicação social",

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

The most important aspect of these tools is that since their creation, they have been a guidebook for many teachers who are interested in implementing web 2 tools into their classroom environment, even before distance learning was an issue in our lives.

PROBLEMAS QUE ESTAMOS A RESOLVER/ PALAVRAS-CHAVE

Durante a pandemia e as aulas em linha, estas ferramentas ajudaram os professores a envolver os estudantes em actividades de aprendizagem e, por vezes, a fazer com que os estudantes praticassem o que tinham aprendido. Além disso, todos eles partilhavam materiais tais como apresentações, vídeos, cartazes, exposições virtuais, inquéritos, livros electrónicos.

Ferramentas Web 2, digitalização, tecnologia da informação, eTwinning, Web 2.0 Education Information Network, competência digital, educação online.

Rótulo eSafety Curso Online de eTwinning

RESOURCE:

1. etwinningonline.eba.gov.tr/course/e-safety-and-etwinning-ethics/

DESCRIÇÃO

Este curso fornece informação básica sobre Internet segura e ética eTwinning. O Programa Safer Internet fornece informações sobre temas como o Safer Internet Day, eTwinning information security, e-Safety e eTwinning ethics.

Um importante centro de elaboração de políticas para professores, directores de escolas e administradores de TI, o eSafety Label permite que as escolas tomem medidas para avaliar, melhorar e reforçar a sua segurança em linha. Graças ao Selo de Segurança Electrónica, é possível às escolas reverem as suas infra-estruturas, políticas e práticas de segurança em linha, de acordo com normas nacionais e internacionais.

BENEFITS FOR STUDENTS/TEACHERS

Alunos:

- compreender e utilizar tecnologia avançada.
- revelar a sua criatividade
- pensar orientado para resultados
- avaliar a sua segurança online
- melhorar e reforçar a sua segurança online
- rever as suas infra-estruturas, políticas e práticas de segurança em linha em relação às normas nacionais e internacionais.

Os professores:

- Conhecem muito bem a geração pela qual são responsáveis e determinam as suas expectativas e necessidades no campo da e-Segurança.
- Melhorar e reforçar a sua segurança em linha
- rever as suas infra-estruturas, políticas e práticas de segurança em linha em relação às normas nacionais e internacionais.

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

Novos projectos, métodos ou conceitos educacionais continuam a surgir de acordo com as necessidades e expectativas da próxima geração. eSecurity é um dos conceitos que a próxima geração mais precisará. É por isso que este curso é essencial.

PROBLEMAS QUE ESTAMOS A RESOLVER/ PALAVRAS-CHAVE

Os princípios de utilização de dados pessoais, que são muito importantes nos projectos eTwinning, são fornecidos. Escolas, Professores, Estudantes, conceito de segurança digital



A Escola ARE Remedial

RESOURCE:

1. www.aer.school/school-remedial

DESCRIÇÃO

No contexto do ano pandémico, muitos professores não foram capazes de se adaptar às exigências de um ensino de qualidade. Muitos estudantes sofreram perdas de aprendizagem, causadas por um lado pela falta de dispositivos necessários (especialmente em famílias com mais crianças) e por outro lado pelo fraco nível de qualidade do ensino em linha oferecido por alguns dos professores.

Três empresas romenas em fase de arranque iniciaram um projecto nacional que oferece a mais de 2000 estudantes alguns meses de escolaridade gratuita em linha.

O programa foi o seguinte: foram seleccionados professores de língua e literatura e matemática romena de todo o país, com as competências digitais necessárias para o ensino em linha. Desenvolveram um programa que deveria ser concluído dentro do período estabelecido. Os estudantes interessados inscreveram-se online no programa. Depois, as aulas foram feitas de forma aleatória. Todas as semanas, havia 2 horas de língua romena e 2 horas de matemática.

O programa foi digitalizado, pelo que teve lugar na plataforma Kinderpedia (plataforma de comunicação e gestão). Foram também utilizadas as plataformas BRIO (ferramenta normalizada de teste e avaliação) e Livresq (ferramenta de autoria para a criação de aulas interactivas). Os estudantes foram testados três vezes: no início do programa, durante o mesmo e no final, para que o progresso pudesse ser acompanhado.

As aulas incluíam alunos de diferentes áreas. Os professores eram oriundos de todo o país. Foi criada uma revista digital na qual os estudantes publicavam as suas criações. Eis alguns dos resultados obtidos: 2044 alunos inscritos, 106 aulas, 47 professores, 3000 horas completadas, mais de 2000 testes padronizados, 98% dos alunos confirmaram a qualidade das horas leccionadas, 99% apreciaram as plataformas utilizadas, 96% afirmaram que estas horas correctivas ajudaram a recuperar a matéria perdida.

BENEFÍCIOS PARA ESTUDANTES/PROFESSORES

Alunos:

Os estudantes beneficiaram de aulas de correcção através das quais recuperaram das lacunas criadas durante a escola em linha. Tiveram a oportunidade de conhecer estudantes de todo o país, e de aprender em conjunto. Desenvolveram as suas competências digitais e melhoraram o seu desempenho na aprendizagem.

Os professores:

Os professores com competências digitais mais baixas puderam também seguir as aulas e assim aprender com as boas práticas dos seus colegas no país. Desenvolveram as aptidões digitais necessárias para um ensino online de qualidade.

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

Os alunos podem aceder à sala de aula virtual com um clique directamente a partir da aplicação móvel. Os alunos recebem testes padronizados tanto no início como no final do programa. Os relatórios gerados nos testes indicam que competências estão menos desenvolvidas para que possam ser tomadas as medidas adequadas para remediar a situação. Tanto os estudantes como os professores desenvolvem as suas competências digitais utilizando ferramentas web de alto desempenho. Foi criada uma comunidade de aprendizagem, e foi permitido aos estudantes mostrarem os seus talentos.

PROBLEMAS QUE ESTAMOS A RESOLVER/ PALAVRAS-CHAVE

Os estudantes beneficiam de aulas em linha de qualidade ministradas por professores de alfabetização digital seleccionados em todo o país. As perdas de aprendizagem são reduzidas.

Educação correctiva, plataformas educativas, ferramentas de autoria, avaliação normalizada, a plataforma de gestão

SELFIE

RESOURCE:

1. education.ec.europa.eu/selfie/about-selfie

DESCRIÇÃO

SELFIE (Self-reflection on Effective Learning by Fostering the use of Innovative Educational Technologies) é uma ferramenta gratuita concebida para ajudar as escolas a incorporar as tecnologias digitais no ensino, aprendizagem e avaliação. A SELFIE tem uma forte base na investigação e foi desenvolvida com base no quadro da Comissão Europeia sobre a promoção da aprendizagem da era digital nas organizações educativas. Isto é feito utilizando declarações curtas, perguntas, e uma escala simples de 1-5 respostas. As perguntas e declarações demoram cerca de 20 minutos a completar.

SELFIE é uma iniciativa da Comissão Europeia e é financiada através do programa Erasmus. É gratuito para todas as escolas.

O instrumento foi desenvolvido por uma equipa de peritos de escolas, ministérios da educação e institutos de investigação de toda a Europa. As instituições parceiras incluem a Fundação Europeia para a Formação, o Centro Europeu para o Desenvolvimento da Formação Profissional (CEDEFOP) e o Instituto para as Tecnologias da Informação na Educação da UNESCO.

Porque cada escola é única, a ferramenta pode ser personalizada. A sua escola pode seleccionar e acrescentar perguntas e declarações para se adequar às suas necessidades.

BENEFÍCIOS PARA ESTUDANTES/PROFESSORES

Alunos:

- Experiência de correspondência
- SELFIE permite que todos os participantes respondam a perguntas que correspondam à sua experiência como estudantes, professores ou líderes escolares.

Professores:

- Abrangente
- SELFIE envolve toda a comunidade escolar - líderes escolares, professores e estudantes - num processo de 360 graus que abrange muitas áreas da prática escolar.

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

A SELFIE está disponível para qualquer escola primária, secundária e vocacional na Europa e além e em mais de 30 línguas. Pode ser utilizado por qualquer escola - não apenas por aquelas com níveis avançados de infra-estrutura, equipamento e utilização de tecnologia.

PROBLEMAS QUE ESTAMOS A RESOLVER/ PALAVRAS-CHAVE

SELFIE reúne anonimamente as opiniões de estudantes, professores e líderes escolares sobre a forma como a tecnologia é utilizada na sua escola. Com base nas respostas recebidas, a ferramenta gera um relatório - um instantâneo ('SELFIE' :-)) dos pontos fortes e fracos de uma escola na sua utilização da tecnologia.

SELFIE, tecnologia, avaliação, ferramenta

Abordagem ADDIE

RESOURCE:

1. www.edc.org/sites/default/files/uploads/Distance-Education-Teacher-Training.pdf

DESCRIÇÃO

Abordagens de desenho instrucional

Várias abordagens de concepção instrucional podem ser usadas para conceber cursos à distância. Uma dessas abordagens é o ADDIE (analisar, conceber, desenvolver, implementar, avaliar), frequentemente utilizado pelas universidades. Outra abordagem, "prototipagem rápida", envolve autores de conteúdos de cursos ou especialistas num determinado assunto interagindo com protótipos e designers instrucionais num ciclo contínuo de revisão e revisão. Um módulo instrucional específico é testado com um público de estudantes para ver como os estudantes respondem ao conteúdo, estratégias instrucionais e actividades e como a tecnologia funciona como um canal para cada um. Os estudantes fornecem feedback, os designers fazem correcções, e o protótipo é testado novamente pelos estudantes. Este processo continua até haver confirmação do produto final. O processo de desenho instrucional em nove etapas de Gagné (1965) tem sido um padrão estabelecido no desenho instrucional desde os anos 60, tanto presencialmente como aprendizagem à distância.

Aqui estão os nove passos:

1. Ganhar a atenção do aluno.
2. Informar os alunos dos objectivos.
3. Estimular a recordação de conhecimentos anteriores.
4. Apresentar o conteúdo.
5. Fornecer orientação de aprendizagem.
6. Obter o desempenho.
7. Fornecer feedback.
8. Avaliar o desempenho.
9. Melhorar a retenção e transferência.

Para além destas três abordagens de desenho instrucional (há muitas mais), os desenhadores instrucionais têm vindo cada vez mais a reconhecer a importância da Compreensão por Desenho (Wiggins & McTighe, 2005), um quadro de aprendizagem que pode resultar numa compreensão profunda. Central para a Compreensão por Desenho é o "desenho atrasado", uma abordagem de desenho instrucional que orienta os professores no desenvolvimento de uma lição ou actividade.

BENEFÍCIOS PARA ESTUDANTES/PROFESSORES

Alunos:

- Clareza e sensibilização para as metas e objectivos
- Os conhecimentos prévios estão a ser estimulados e postos em prática
- Elicitar o desempenho do aluno.
- Feedback e avaliação transparentes recebidos

Professores:

Conhecimento sobre:

- Como devem ser agrupados os alunos?
- Quanto tempo devem as actividades demorar?
- Quais as actividades que melhor ajudarão os estudantes a atingir os objectivos de aprendizagem?
- De que materiais e recursos os alunos necessitarão?
- Quanto deve ser uma palestra?
- Quanto deve ser a auto-descoberta por parte dos alunos?

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

Os professores serão capazes de reconhecer como abordar os seus alunos da melhor maneira possível e criar conteúdos envolventes. Em contraste, os estudantes ganharão clareza de lições, objectivos e prioridades; de um modo geral, ambos os lados maximizarão o seu tempo de aula.

PROBLEMAS QUE ESTAMOS A RESOLVER/ PALAVRAS-CHAVE

Os professores têm muitas vezes dificuldades em criar conteúdos envolventes e explícitos para os seus alunos, e o tema da concepção instrucional envolvente é do crucial quando se fala de aulas e educação online.

Abordagem institucional, professores, estudantes, clareza

Apoio ao Professor através de Grupos de Discussão Online

RESOURCE:

1. [European Schoolnet Academy](#)

DESCRIÇÃO

No contexto de uma iniciativa para apoiar a utilização da tecnologia por professores no Irão, Nami, Marandi, & Sotoudehnama (2018) relatam a utilização de um grupo de discussão em linha para apoiar os professores na co-construção do conhecimento. O projecto visava investigar padrões de interacção e presença cognitiva, social e de professores.

Concepção

Laboratório de informática cara a cara

Face-a-Face + Participação contínua na lista de discussão online

A implementação da aprendizagem mista envolveu 13 sessões de duas horas, que incluíram sete reuniões presenciais que introduziram os participantes às tecnologias e à sua utilização na sala de aula, combinadas com seis sessões em linha, que tiveram lugar num laboratório de informática universitário, e tarefas para fazer em casa. Para estes, os participantes foram convidados a rever várias ferramentas tecnológicas, partilhar as suas descobertas em áudio, vídeo ou relatórios escritos, e participar num grupo de discussão Yahoo. Os professores foram informados de que estas contribuições eram necessárias para passar no curso, mas não foram dadas mais instruções quanto ao número, frequência ou conteúdo.

É de salientar que os desenhos não se concentram na incorporação de tecnologia no tempo de aula como mecanismo de integração de actividades presenciais e em linha.

BENEFÍCIOS PARA ESTUDANTES/PROFESSORES

Alunos:

Embora o foco seja colocado nos professores, no seu nível de conhecimentos e competências tecnológicas, esta prática poderia facilmente ser adaptada aos estudantes, com os professores a agirem como facilitadores do processo.

Professores:

Os autores relatam o sucesso no envolvimento dos professores para utilizarem a discussão para co-construir o conhecimento à medida que fazem perguntas uns aos outros e partilham soluções.

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

Este é um dos poucos estudos que incluem actividades mediadas pela tecnologia dentro da classe, embora num laboratório de informática. No entanto, os desenvolvimentos tecnológicos e a omnipresença da banda larga wifi, computadores portáteis, tablets e telemóveis suportam facilmente na classe utilização da tecnologia.

PROBLEMAS QUE ESTAMOS A RESOLVER/ PALAVRAS-CHAVE

O conhecimento que estes professores têm talvez não seja bom ou suficiente, razão pela qual numerosas discussões e sessões como estas ajudam a expandir os seus conhecimentos.

Professores, estudantes, questões de discussão, ferramentas tecnológicas

Biblioteca digital com manuais escolares

RESOURCE:

1. e-learn.mon.bg/
2. www.platformeonline.md
3. www.educatieonline.md

DESCRIÇÃO

Nos últimos anos, cada vez mais editores de livros escolares em toda a Europa começaram a fornecer edições em papel dos seus livros escolares e electrónicos. Antes do início da formação em linha, estes livros de texto electrónicos não eram tão populares, mas tornaram-se uma necessidade absoluta após o lançamento do ano lectivo de aprendizagem em linha. Esta é a forma mais fácil para os professores mostrarem aos alunos partes do livro-texto enquanto aprendem em linha de forma clara.

- O Ministério da Educação da Bulgária criou uma base de dados com todos os manuais escolares electrónicos gratuitos, divididos em editoras, que estão disponíveis em qualquer altura no website do Ministério. Alguns destes manuais são interactivos e têm a opção de ensinar os exercícios de audição da turma e as crianças a ouvi-los por si próprias.
- A Biblioteca Nacional de Professores / Repositório de Conteúdos Electrónicos / foi criada pelo Ministério da Educação e Ciência (Bulgária) e oferece uma oportunidade de publicação e partilha por especialistas pedagógicos do ensino do autor, materiais didácticos e metodológicos para trabalhar no ambiente online - tutoriais em vídeo, programas de formação, métodos inovadores, testes, filmes, exercícios, pedagogia divertida, apresentações e especialmente projectos relacionados com a independência na implementação no ambiente electrónico, bem como investigação, trabalho de estudantes, curiosidade, elementos motivadores, feedback, trabalho de grupo e individual, criação e aplicação de competências, etc.
- Peritos da República da Moldávia, Roménia, Rússia e EUA reúnem-se numa Conferência Nacional "Educação Online". Mais de 50 plataformas de eLearning, ferramentas web e aplicações que podem ser utilizadas em actividades educativas em linha foram discutidas neste evento de uma semana. Uma série de recursos criados pelos participantes e professores da comunidade foram colocados na plataforma do projecto: aulas, tutoriais, etc.
- O Projecto "Biblioteca Online de Ferramentas Digitais para o Ensino e Aprendizagem" foi criado como uma comunidade digital de mais de 44000 professores da República da Moldávia e Roménia. Partilham as melhores práticas relacionadas com o eLearning. Cada semana é recomendada uma ferramenta web diferente.

BENEFÍCIOS PARA ESTUDANTES/PROFESSORES

Alunos:

- acesso a uma vasta gama de livros didáticos utilizáveis para estudos a qualquer hora e em qualquer lugar
- Os alunos são professores mais bem preparados, envolvidos e seguros de si para as aulas online
- Os estudantes são beneficiários directos destes projectos. Os professores ensinam-nos a utilizar diferentes ferramentas todas as semanas e a obter feedback dos seus alunos.
- O processo de aprendizagem torna-se colaborativo - os professores trazem novas ferramentas web para a sala de aula, e os estudantes têm uma palavra a dizer na sua utilização.

Os professores:

- A biblioteca electrónica com manuais escolares é um excelente recurso para os professores devido - à oportunidade de ter todo o material didáctico necessário num só local.
- Todos os materiais podem facilmente encontrar o livro didáctico certo para os estudantes sem ter de procurar em diferentes sítios Web ou contactar directamente a editora.
- forma fácil e rápida de encontrar materiais didácticos de qualidade;
- possibilidade de descarregar, utilizar e adaptar os materiais para as suas próprias necessidades;
- oportunidade de partilhar os seus materiais de ensino e receber feedback dos colegas;
- possibilidade de encontrar novas ideias e abordagens ao ensino à distância.

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

- A biblioteca digital com manuais escolares ajuda os professores a desenvolver as suas capacidades organizacionais, uma vez que podem facilmente encontrar os materiais adequados para os seus alunos. Ajuda-os também a poupar tempo que de outra forma passariam a procurar o manual desejado.
- A biblioteca electrónica com manuais escolares também ajuda a desenvolver a capacidade dos estudantes de encontrar informação de forma independente, trabalhar com diferentes fontes de informação e utilizá-las para os seus estudos. Também desenvolve a capacidade dos estudantes de utilizar novas tecnologias e de trabalhar com recursos digitais.
- novas ideias e abordagens ao ensino à distância
- possibilidade de encontrar materiais didácticos de qualidade
- oportunidade de partilhar os seus próprios materiais didácticos
- Os professores podem trocar dados, materiais e ideias

PROBLEMAS QUE ESTAMOS A RESOLVER/

e-textbooks, aprendizagem on-line, Repositório interactivo de ensino para conteúdos electrónicos, ensino do autor, materiais metodológicos, programas de formação, métodos inovadores de ensino, eLearning, ferramentas web, biblioteca digital

Projeto Educacional “Joy of Holidays”

RESOURCE:

1. <https://padlet.com/>

DESCRIÇÃO

Um verdadeiro desafio era o desenvolvimento de actividades extracurriculares em linha. Este projecto educativo interdisciplinar teve lugar online durante quatro semanas, por volta das férias de Inverno. Os produtos da actividade incluem várias criações plásticas, colagens, textos imaginativos, etc. As crianças tiraram fotografias / digitalizaram / escreveram as suas criações, e colocaram-nas na Plataforma da Sala de Aula. Cada aluno escreveu uma carta ao Pai Natal, e depois, como parte da actividade online, escrevi uma carta conjunta, que enviei à Lapónia e ... além disso, recebi uma resposta! Durante as aulas, textos em prosa e poemas específicos para as férias foram lidos individualmente.

Cada criança escolheu o seu poema favorito, memorizou-o, filmou-o, e distribuiu a gravação no fluxo da Plataforma da Sala de Aula. Resolvemos problemas de matemática criados no Wordwall, resolvemos puzzles, inventámos receitas de pão de especiarias, e pesámos os ingredientes. Ouvimos e aprendemos canções e canções de Inverno. Os alunos fizeram todos os produtos em casa e afixaram-nos na sala de aula ou no Padlet. No final das actividades, incluímos os produtos mais sugestivos feitos numa apresentação na aplicação PADLET. No final das quatro semanas, utilizei o MÉTODO SANDWICH para obter feedback. Na plataforma da sala de aula, os alunos tiveram de completar, sob a forma de artigos em aberto, PRAISE-CRITICAL-PRAISE. A resolução desta tarefa forneceu-me informações úteis na concepção/adaptação de futuras actividades alinhadas com os interesses dos alunos.

BENEFÍCIOS PARA ESTUDANTES/PROFESSORES

Alunos:

Os estudantes desenvolvem as suas competências digitais e participam em actividades em conjunto como se estivessem na aula.

O método Sandwich torna o trabalho do aluno mais fácil de dar feedback porque é mais fácil elogiar do que criticar. Além disso, o facto de ter um lado negativo entre os dois positivos engana o cérebro a aceitar mais facilmente a chamada crítica.

Os professores:

O professor saberá como adaptar a sua actividade educativa em linha às necessidades dos estudantes. Assim, o caminho educativo será continuado eficazmente, no sentido do sucesso dos estudantes em saber o máximo possível do que foi feito e em ser capaz de aplicar o que aprenderam em várias situações.

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

As actividades extracurriculares podem ser adaptadas ao ambiente online. O feedback é essencial para o professor porque ele recebe informações/opiniões sobre a actividade. O professor planeia e melhora a sua actividade futura, dependendo do feedback recebido. Isto deve continuar, mesmo que a escola esteja em linha.

O método SANDWICH, um método de obtenção de feedback, consiste em 3 componentes: LOUVOR-CRÍTICA-ELOGIO. Portanto, é um feedback construtivo entre duas partes de louvor. Através do PRAISE, os alunos dizem as partes positivas da actividade. O elogio é crítico; aumenta a auto-estima e ajuda a evoluir mais tarde.

Após o desenvolvimento do projecto educativo Joy of Holidays, pedimos aos estudantes que expressassem a sua opinião sobre as actividades realizadas, as coisas que aprenderam, a forma como se envolveram, e o impacto que o projecto teve sobre eles, especificando: LOUVOR-CRÍTICO-ELOGIO.

Creio que esta informação é crucial para o planeamento de actividades futuras, aumentando o sucesso dos estudantes e aumentando a sua motivação para se envolverem em actividades e aplicarem os conhecimentos que adquiriram.

PROBLEMAS QUE ESTAMOS A RESOLVER/

Ultrapassar a pista para formular críticas.

Uma expressão sincera da própria opinião sobre as actividades levadas a cabo.

Envolvimento, sinceridade, diagnóstico, aplicabilidade no futuro

Gamificação para regulação da aprendizagem e avaliação formativa

DESCRIÇÃO

RESOURCE:

1. [Quizizz.com](https://www.quizizz.com)
2. [Kahoot.com](https://www.kahoot.com)
3. [Baamboozle.com](https://www.baamboozle.com)
4. [get.plickers.com](https://www.get.plickers.com)
5. [genial.ly](https://www.genial.ly)

Durante o processo educativo, cada aluno deve ser valorizado para ver os efeitos das acções do professor. Nesse momento, podem ser introduzidos ajustamentos de acordo com as necessidades dos estudantes. Isto é conhecido como avaliação formativa, concebida para fornecer feedback de diagnóstico a professores e alunos durante o processo de aprendizagem. Neste ponto, um jogo pode ser uma excelente solução para um sistema de avaliação formativa.

Os questionários baseados em jogos são concebidos para serem divertidos e envolventes, permitindo aos estudantes testar os seus conhecimentos. Além disso, podem ser personalizados para se concentrarem em tópicos ou competências específicas, tornando-os uma ferramenta ideal para uma instrução diferenciada. O melhor de tudo, os jogos e os questionários baseados no jogo podem ser utilizados em vários ambientes, incluindo a sala de aula, o ensino doméstico, ou programas pós-escolares. É uma forma de tornar a aprendizagem divertida e envolvente para os alunos.

Além disso, muitos jogos online podem ser utilizados nas aulas para verificar a compreensão dos alunos e o nível de realização das competências ensinadas. Alguns exemplos: Kahoot, Plickers, Bamboozle, Quizizz, Salas de fuga, salas de fuga virtuais, etc.

- Kahoot é uma plataforma de aprendizagem baseada no jogo utilizada na escola ou em ambientes de aprendizagem on-line. Para utilizar Kahoot, os educadores criam jogos ao estilo de quiz sobre qualquer tópico. Os alunos podem jogar o jogo tanto na aula como online. Os jogos Kahoot são jogados em tempo real, pelo que os alunos podem competir uns contra os outros para ver quem pode responder correctamente a maior parte das perguntas.
- As salas de fuga são jogos de aventura onde os jogadores trabalham em conjunto para encontrar pistas e resolver puzzles para escapar ao perigo simulado antes que o tempo se esgote.
- As salas de fuga virtuais são actividades online conduzidas através de diferentes plataformas - as equipas resolvem enigmas e completam puzzles num período de tempo fixo, com o objectivo de "escapar da sala". Estas experiências encorajam a colaboração, o trabalho em equipa e a formação de equipas.
- As explicações dos questionários mostram abordagens passo a passo para resolver problemas desafiantes. Encontrar soluções em 64 temas, todos escritos e verificados por especialistas. Flashcards em repetição. Modos de estudo sobre o embaralhamento.
- O Quizlet é uma ferramenta que ajuda os alunos a aprender tanto na escola como em linha. Na sala de aula, os professores podem utilizar o Quizlet para criar questionários e jogos personalizados para rever o material com os seus alunos. Pode liderar como uma ajuda ao estudo, permitindo aos alunos criar flashcards e praticar quizzes.

BENEFÍCIOS PARA

Alunos:

- Os conceitos de jogos podem ser uma ferramenta promissora para envolver os estudantes numa competição atractiva.
- Os concursos de concurso após as aulas motivam os estudantes a competir uns com os outros.
- As características dos conceitos de jogo incluem divertir-se, estar interessado, jogar com entusiasmo, e ser curioso.
- Tornar os alunos conscientes da sua compreensão e conhecimento dos conceitos estudados.
- Aumentar o envolvimento dos alunos na aula
- Os estudantes resolvem problemas para desbloquear o nível seguinte.

Os professores:

- Um e-quiz gamificado é eficaz na avaliação do desempenho de aprendizagem.
- Um e-quiz gamificado pode ser uma solução alternativa para um sistema de avaliação formativa.
- O elemento do núcleo da competição para jogar jogos é um dos principais motores que envolve estudantes de todas as idades no processo de aprendizagem.
- Aumentar a participação e motivação dos alunos.
- Fornece informação no local sobre as lacunas de compreensão e conhecimento dos alunos.
- Os educadores podem criar salas de fuga virtuais para melhorar os seus currículos.
- Os professores podem jogar as suas lições
- Os professores podem experimentar menos distração por parte dos alunos

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

A avaliação formativa pode ser uma ferramenta acessível e envolvente, utilizando jogos em linha e fornecendo feedback prático, imediato e eficiente a estudantes e professores.

Os professores podem combinar duas áreas cruciais na educação: competências digitais e gamificação. Enquanto que duas ferramentas da Web são programas de software online que podem ser utilizadas para ensinar conteúdos curriculares, colaborar, medir e apoiar o desenvolvimento de conjuntos de competências do século XXI, a gamificação é uma abordagem educacional que pode encorajar os estudantes a envolverem-se no ambiente de sala de aula utilizando elementos de jogos na sala de aula, tais como a concepção de jogos de vídeo. A forma de utilizar estes dois efeitos é fundamental para esta prática. Torna o eLearning divertido e interactivo porque embora o trabalho não seja voluntário, a gamificação não é.

PROBLEMAS QUE ESTAMOS A RESOLVER/

Jogos em linha, jogos online, jogos digitais gamificados, envolvimento, motivação, avaliação, nível de realização, Sala de fuga, perigo, tempo limitado, jogabilidade, puzzles, adivinhas, virtual, jogos digitais, Quiz. métodos de aprendizagem, website educativo, online, Kahoot, competição

Canva

RESOURCE:

1. [canva.com](https://www.canva.com)

DESCRIÇÃO

Canva não é apenas uma plataforma de design gráfico que permite aos utilizadores criar diferentes conteúdos visuais, porque pode ser utilizada na web e no telemóvel e integra milhões de imagens, fontes, modelos e ilustrações, mas oferece aos utilizadores uma oportunidade educacional excepcional tanto para professores como para estudantes. Canva pode ser uma sala de aula virtual - para conversas sobre actividades, ajuda a esclarecer tarefas à medida que se vai, deixa os alunos a trabalhar entre si e apresenta trabalhos concluídos, bem como fornece feedback para trabalhos, tudo no mesmo local. Quer seja professor ou estudante, Canva for Education facilita a criação, colaboração e comunicação visual na sala de aula e para além dela. É 100% gratuito para professores e alunos do K12.

O Canva beneficia o processo de aprendizagem on-line com as suas características educacionais, tais como:

- Apresentações interactivas e envolventes
- Infográficos
- Plano de aulas ou calendário de actividades
- Vídeo do estudante
- Actividades de trabalho de grupo
- Actividades de aprendizagem social-emocional
- Storyboards
- Relatórios
- Storybooks
- Comunicação dos pais e da escola
- Folhas de trabalho
- Kits de decorações de sala de aula

BENEFÍCIOS PARA ESTUDANTES/PROFESSORES

Alunos:

- Desenha números de materiais digitais tais como cartazes, vídeos, logótipos, apresentações, ilustrações, etc.
- cooperam tanto com os seus professores como com os seus amigos quando estão a conceber,
- criar as suas equipas e fazer trabalhos em colaboração,
- partilhar os seus desenhos online, e chegar a eles quando e onde quiserem,
- alcançar muitos materiais.
- fazer melhorias em qualquer altura que necessitem

Professores:

- tornam as suas apresentações de aulas mais interessantes,
- envolver os seus estudantes em colaborações, criando equipas,
- desenha materiais atractivos para utilizar no processo de ter aulas,
- criar as suas equipas e fazer trabalhos em colaboração,
- partilhar os seus desenhos online com os seus estudantes e colegas também,
- alcançar muitos materiais,
- fazer melhorias em qualquer altura que necessitem.

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

Lançado em 2013, o Canva é uma ferramenta de desenho e publicação online com a missão de permitir a qualquer pessoa em todo o mundo desenhar qualquer coisa e publicar em qualquer lugar.

PROBLEMAS QUE ESTAMOS A RESOLVER/ PALAVRAS-CHAVE

Oferece aos utilizadores uma excelente oportunidade educacional tanto para professores como para estudantes. É uma fonte ilimitada de material com base em imagens, vídeos, efeitos e modelos para estudantes e professores criarem materiais educativos.

Apresentações, logótipos, imagens, vídeos, colaborações, concepção online

Plataformas online para criar conteúdo- Livresq-ferramenta de criação

RESOURCE:

1. view.livresq.com/view/5f6b8270582a68777228cd21/
2. <https://view.livresq.com/view/626c601a7f9685008162566/#introducere>
3. <https://www.eba.gov.tr/>

DESCRIÇÃO

Livresq é uma plataforma integrada com a qual os professores criam, publicam, e editam em linha diferentes materiais digitais. Permite a criação de aulas interactivas directamente a partir do browser, e o desenvolvimento de conteúdos pode ser feito com modelos existentes ou a partir do zero. A aula é criada em três etapas: autenticação, criação e publicação.

A plataforma permite o acesso a conteúdos educativos criados por outros utilizadores; inserção de imagens, textos, vídeos, anexos, ficheiros de áudio e hiperligações, GIFs e objectos da web; editor de imagens e texto e editor de fórmulas, realização de questionários e testes; definição de janelas pop-up; criação de tabelas; criação de efeitos; exportação do material criado; publicação numa prateleira privada; importação de ficheiros PowerPoint; colaboração em tempo real; partilha.

Aulas e cursos interactivos realizados pelo professor em LIVRESQ podem ser utilizados em qualquer computador, tablet ou smartphone. A aplicação gratuita (tanto para estudantes como para professores) tem vários tópicos numa biblioteca. Como um grande exemplo, a utilização da aplicação é uma aula online conduzida no LIVRESQ, completada pela resolução de um TESTE de avaliação formativa. A lição começou por captar a atenção dos estudantes através da comparação de sons e ruídos, e depois foram feitos exercícios individuais de respiração e vocalizações. Chamou-se a atenção para a manutenção de uma posição direita das costas e dos braços nos joelhos durante a aula para uma respiração óptima durante o canto. A aula teve lugar no encontro do Google. Os alunos foram apresentados com os primeiros diapositivos na actividade síncrona. Algumas das canções aprendidas nas lições anteriores foram repetidas. Após uma breve discussão frontal sobre estações, tradições e costumes romenos, os estudantes ouviram as diferentes canções do folclore romeno/do folclore infantil. Houve discussões relacionadas com este género musical. A actividade continuou com a aprendizagem depois de ouvir a canção Jogo Romeno. Alguns estudantes interpretaram a nova canção, e depois foram executados os passos descritos na canção. Para realizar a avaliação formativa, as crianças resolveram um teste realizado na aplicação LIVRESQ. O esqueleto da aula, que inclui todos os materiais apresentados, foi afixado no Google Classroom para que os estudantes pudessem ter acesso ilimitado aos recursos fornecidos.

BENEFÍCIOS PARA ESTUDANTES/PROFESSORES

Alunos:

- Grátis
- Biblioteca com grande armazenamento
- Criar conteúdos individuais e a possibilidade de partilhar; expressar opiniões, fazer discussões, e vídeos, participação em grupos
- feedback

Professores:

- Realização de uma aula interactiva que permite utilizar diferentes fontes, fornece informação e avalia de forma atractiva e óptima.
- Interagir com os estudantes
- Criar conteúdos interactivos e atractivos inserindo imagens, textos, vídeos, etc., e fazer cópias de segurança. O conteúdo pode ser personalizado
- Feedback
- Exames e relatórios
- Desenvolver comunidades
-

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

Livresq é uma ferramenta simples e permite aos professores preparar aulas interactivas com imagens, textos, vídeos, etc. Acessível em qualquer dispositivo, do telefone ao PC, torna-o uma grande vantagem na educação moderna.

O EBA tem características tanto assíncronas como síncronas. Ao mesmo tempo que proporciona actividades de formação auto-geridas que os alunos realizam quando lhes é conveniente a partir de qualquer parte do mundo, também tem permitido aos professores fazer aulas online dentro da plataforma.

PROBLEMAS QUE ESTAMOS A RESOLVER/ PALAVRAS-CHAVE

O LIVRESQ não requer conhecimentos avançados de TI. Alguns cliques podem adicionar elementos interactivos a um livro ou outro material digital. Com o LIVRESQ, um livro clássico transforma-se muito rapidamente num livro interactivo. Permite o trabalho colaborativo, e o utilizador tem o controlo completo sobre como partilhar recursos.

Livresq, lição, ferramenta digital, e-learning, EBA, Education Informatics Network, integração de tecnologia, Plataforma Nacional Digital Turca, Música, movimento, folclore

Google Drive

RESOURCE:

1. www.google.com/drive/

DESCRIÇÃO

Google Drive é um serviço de armazenamento em nuvem, e como todos os serviços em nuvem, a sua função principal é complementar o disco rígido. O armazenamento em nuvem funciona carregando os seus ficheiros para os seus servidores remotos - ou a "nuvem" - libertando espaço no seu computador. Isto deixa mais espaço nos seus dispositivos para coisas mais essenciais, como a instalação de grandes aplicações.

No entanto, os serviços em nuvem oferecem muito mais vantagens em relação ao armazenamento tradicional. Quando os seus ficheiros estão na nuvem, pode aceder a eles a partir de onde quer que esteja com qualquer dispositivo com uma ligação à Internet.

Google Drive é uma excelente ferramenta, tanto para alunos como para educadores. Fornece uma plataforma onde os estudantes podem submeter os seus trabalhos e os professores podem dar o seu feedback. Permite também uma fácil colaboração entre estudantes e professores.

BENEFÍCIOS PARA ESTUDANTES/PROFESSORES

Alunos:

Os estudantes podem utilizar o Google Drive para submeter as suas tarefas e receber feedback dos professores. Podem também utilizá-la para colaborar com outros estudantes em projectos. É provável que o tenham ou o utilizem devido à conta Gmail, podem partilhar e armazenar dados e documentos, podem ligá-lo a outras aplicações

Professores:

Os educadores podem utilizar o Google Drive para publicar trabalhos, dar feedback aos estudantes e partilhar recursos com outros professores. É também uma óptima forma de gerir as notas e acompanhar o progresso dos alunos. É provável que o tenha ou utilize devido à conta Gmail, pode partilhar e armazenar dados e documentos, pode ligá-lo a outras aplicações

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

Todos estão familiarizados com o mais popular armazenamento em nuvem, com a capacidade de o utilizar a partir de qualquer dispositivo. Perfeito para partilhar e armazenar informações, documentos e fotografias.

PROBLEMAS QUE ESTAMOS A RESOLVER/

Pequeno armazenamento no computador, menos acesso ao Documento

Armazenamento em nuvem



Google Drive

Plataformas de aprendizagem combinadas e HyFlex acrescentam apoio aos professores

RESOURCE:

1. [Google Classroom](#)

DESCRIÇÃO

No panorama educacional actual, há uma procura crescente de interacção online e offline onde os instrutores fornecem estrutura instrucional, conteúdo e actividades para satisfazer as necessidades dos estudantes em sala de aula e online.

A aprendizagem mista é uma boa mistura de instrução online e offline, com estudantes capazes de trabalhar ao seu próprio ritmo. Proporciona uma experiência de ensino mais personalizada e maior flexibilidade, tanto para professores como para alunos. Além disso, a aprendizagem mista pode ajudar a colmatar a lacuna de resultados, proporcionando a todos os estudantes o acesso a recursos educativos de alta qualidade.

Google Classroom é uma plataforma gratuita baseada na web que integra a sua conta Google Drive com o seu Calendário Google, facilitando a gestão e organização dos seus trabalhos e materiais de aula. Pode utilizar a Classroom para criar e recolher trabalhos, dar feedback aos alunos e acompanhar o progresso dos alunos. E como a Sala de Aula faz parte do ecossistema mais vasto do Google, também pode utilizá-la para se ligar a outras aplicações e serviços Google como o Gmail, Drive, e Hangouts. Uma sala de aula é uma ferramenta ideal para o ensino à distância, uma vez que facilita a partilha de recursos e a comunicação online com os estudantes.

A concepção do curso HyFlex (híbrido + flexibilidade) fornece um formato híbrido para estudantes presenciais e online e acrescenta uma política de participação flexível para os estudantes. Os estudantes podem assistir a sessões de aulas presenciais síncronas ou completar actividades de aprendizagem on-line sem assistir pessoalmente às aulas. Num curso HyFlex, as actividades de ensino e aprendizagem devem:

- Ser apresentadas de forma eficaz (e profissional)
- Envolver os alunos em actividades de aprendizagem generativa
- Utilizar uma avaliação autêntica para avaliar a aprendizagem dos alunos.

BENEFÍCIOS PARA ESTUDANTES/PROFESSORES

Alunos:

- Conferências online facilmente acessíveis para as aulas, ligadas ao seu calendário e e-mails, bem como à sua unidade de google
- O curso promove regularmente a escolha do aluno nos modos de participação, se a concepção do curso proporciona actividades de aprendizagem equivalentes em cada modo de participação, se a concepção do curso é reutilizável, e se é tecnologicamente acessível aos alunos.

Os professores:

- Identificar os objectivos de aprendizagem
- Identificar/criar conteúdo
- Criar instruções claras
- Preparar suportes de aprendizagem (documentos, site do curso)
- Preparar e agendar tarefas, tarefas e questionários em múltiplas classes.
- Desenvolver objectivos instrucionais
- Mudar de turma para tarefa para aluno em apenas alguns cliques
-

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

Google Classroom é um lugar tudo-em-um para ensinar e aprender. Ferramentas fáceis de utilizar e seguras ajudam os educadores a gerir, medir e enriquecer as experiências de aprendizagem e oferecem aos estudantes uma política de participação flexível.

Infelizmente, a tendência recente para a aprendizagem mista muitas vezes não considera os estilos de aprendizagem únicos dos estudantes. Como resultado, muitos estudantes são deixados para trás, lutando para se manterem a par dos seus pares. A utilização excessiva da aprendizagem mista na educação é ineficaz e prejudicial para os estudantes.

PROBLEMAS QUE ESTAMOS A RESOLVER/ PALAVRAS-CHAVE

- Maiores colaborações em sala de aula
- reuniões e partilhas em linha
- Proporciona aos estudantes escolha de aprendizagem e flexibilidade de tempo
- Permitir que as instituições forneçam educação em linha de alta qualidade.

Sala de aula, google, apresentação, colaboração, online. Estudantes, professores, HyFlex, acessibilidade

Academia "Teachers of the future"

RESOURCE:

1. Softuni.bg

DESCRIÇÃO

A Academia Livre "Professores do Futuro" é uma iniciativa da Escola Secundária de Competências Digitais "SoftUni Svetlina" e da Fundação "Universidade de Software", em apoio aos professores búlgaros. A formação visa expandir as competências dos professores para trabalharem com as modernas tecnologias digitais para a educação e prepará-los para os desafios das novas gerações de estudantes da era digital.

A participação na academia é gratuita e inclui formação prática na utilização das tecnologias digitais na educação, formação para desenvolver competências pessoais para trabalhar com "novos alunos", e formação técnica especializada em várias áreas digitais de escolha: programação, design gráfico e multimédia, marketing digital e empreendedorismo, programação e tecnologia para crianças. A academia teve início em 2019. Todos os recursos são completamente gratuitos e ainda disponíveis até à data.

BENEFÍCIOS PARA ESTUDANTES/PROFESSORES

Alunos:

- Uma educação escolar mais atractiva
- Tecnologias actualizadas e modernas na sala de aula
- Melhoria da comunicação entre professores e estudantes

Professores:

- Análise actualizada do público e definição dos objectivos educativos modernos
- Novas abordagens e tecnologias no ensino escolar
- Metodologia de ensino para as novas gerações de estudantes e atraindo a sua atenção por um período mais prolongado
- Como é que os professores preparam um currículo moderno, cursos em linha e aulas em vídeo
- Técnicas e ferramentas para boas apresentações e capacidades de apresentação
- Apresentar informação aos estudantes actuais de uma forma que lhes seja acessível

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

- melhorar as competências digitais dos professores;
- introdução de novas tecnologias no ensino escolar;
- atraindo a atenção das novas gerações de estudantes;
- currículo para a era digital.

PROBLEMAS QUE ESTAMOS A RESOLVER/ PALAVRAS-CHAVE

- falta de ferramentas e tecnologias modernas no ensino escolar;
- comunicação deficiente entre professores e alunos;
- inadequação de currículos obsoletos à educação em linha;

falta de boas competências digitais. tecnologias digitais, formação de professores, competências pessoais, competências técnicas, currículo digital

Utilização do MOOCs nas Escolas

RESOURCE:

1. [European Schoolnet Academy](#)

DESCRIÇÃO

Elena Pezzi, a professora de línguas no Liceo Laura Bassi em Bolonha, relatou ter utilizado MOOCs a nível escolar e regional através de uma abordagem mista. Foram estabelecidos grupos de estudo a nível escolar e regional, onde os professores se reuniam semanalmente para elaborarem um MOOC em conjunto. Um enorme curso aberto online (MOOC) é um modelo para a entrega de conteúdos de aprendizagem online a qualquer pessoa que queira fazer um curso, sem limite de frequência. Estes grupos de estudo visavam beneficiar do conteúdo dos MOOCs e de uma considerável comunidade internacional de profissionais que se podem inspirar e apoiar uns aos outros, ao mesmo tempo que oferecem aos participantes dos grupos de estudo uma experiência de desenvolvimento profissional que está embutida na realidade diária da sua escola e apoiada pelos seus colegas imediatos.

Durante as reuniões do grupo de estudo, os professores trabalharam no MOOC em pequenos grupos, discutiram as actividades e apoiaram-se mutuamente com questões linguísticas ou técnicas. No final do MOOC, apresentaram o seu trabalho aos seus colegas e acompanharam o trabalho com observações dos pares das lições produzidas no contexto do MOOC e dos grupos de estudo. Um professor principal coordenou os grupos de estudo.

BENEFÍCIOS PARA ESTUDANTES/PROFESSORES

Alunos:

- Os estudantes beneficiarão significativamente através do desenvolvimento profissional futuro dos seus professores e dos cursos criados.

Professores:

- Os professores apoiar-se-iam e motivar-se-iam mutuamente ao longo do MOOC
- Dar estrutura à sua aprendizagem, oferecendo um lugar e tempo para trabalhar no MOOC
- Discutir os temas e ideias do MOOC no contexto da realidade das escolas
- Planear como implementar novas ideias e práticas após o MOOC

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

As oportunidades recebidas pelos professores destacaram as oportunidades de trabalhar como parte de uma comunidade internacional de professores e de utilizar recursos internacionais de desenvolvimento profissional. Devido às restrições da Covid-19, o conceito do grupo de estudo foi continuado em 2020, mas implementado puramente online, com as reuniões do grupo de estudo a terem lugar online. Embora isto exigisse mais organização e beneficiasse do apoio dos "graduados" dos grupos de estudo anteriores que actuavam como coordenadores e tutores de apoio aos novos participantes, também se revelou altamente bem sucedido. O trabalho foi conduzido principalmente através de agendas de aprendizagem partilhada, apresentações e Padlets.

PROBLEMAS QUE ESTAMOS A RESOLVER/ PALAVRAS-CHAVE

- Os grupos de estudo obtiveram os seguintes benefícios a nível escolar:
- Permitiram que professores com competência limitada em língua inglesa e digital beneficiassem da oferta do MOOC. A maioria destes professores nunca teria considerado participar no desenvolvimento profissional online ou numa língua não nativa.
- Reunia colegas de diferentes disciplinas e partes da escola que de outra forma raramente colaborariam ou trocariam entre si.

Alcançou um impacto mais significativo a nível escolar, uma vez que a maioria dos participantes dos grupos de estudo implementaram abordagens pedagógicas inovadoras na sua prática, validadas pelos seus pares escolares imediatos. Professores, apoio, MOOC

Envolver os estudantes através da revisão electrónica por pares - Expertiza

RESOURCE:

1. ETSU.edu

DESCRIÇÃO

A Expertiza permite aos estudantes utilizar ... a revisão por pares para uma variedade de fins, incluindo a pesquisa de material de conferências (isto é, encontrar ligações relacionadas com cada conferência), anotar notas de conferências on-line, escrever artigos de pesquisa, rever artigos da literatura, inventar problemas de trabalhos de casa, inventar perguntas de máquinas, e revisões semanais das contribuições dos estudantes num curso de seminário.

Um exemplo notável é permitir que os estudantes construam recursos através de revisão electrónica por pares. Os estudantes seleccionam tarefas, submetem objectos de aprendizagem ou trabalhos individualmente concebidos, e analisam trabalhos submetidos pelos seus pares; o trabalho em conjunto ajuda-os a aprender a melhorar as suas competências e as experiências de aprendizagem uns dos outros. A realização de tarefas mais autênticas que se assemelham a responsabilidades do mundo real também melhora a experiência de aprendizagem, uma vez que proporciona aos estudantes a experiência de preparar e apresentar as suas ideias a uma audiência de pares. Este sistema é utilizado para produzir objectos de aprendizagem gerados pelos estudantes; dependendo das necessidades de aprendizagem, estes objectos de aprendizagem podem ser construídos a partir do zero, ou as coortes de estudantes subsequentes podem melhorar o trabalho dos seus antecessores. Gehringer operacionalizou o primeiro princípio de Pelz ao utilizar uma plataforma que força os estudantes a envolverem-se fortemente na aprendizagem através de interacção frequente, revisão por pares, e geração de conteúdos.

BENEFÍCIOS PARA ESTUDANTES/PROFESSORES

Alunos:

- A Expertiza permite aos estudantes utilizar ... a revisão por pares para uma variedade de fins, incluindo a pesquisa de material de palestra (ou seja, encontrar ligações relacionadas com cada palestra), anotar notas de palestra online, escrever artigos de pesquisa, rever artigos da literatura, inventando problemas de trabalhos de casa, inventando perguntas de pontuação automática, e revisões semanais das contribuições dos estudantes num curso em seminário.

Professores:

- Os professores podem pensar mais fora da caixa e melhorar o seu repertório educacional e de ensino em linha.

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

Expertiza é uma plataforma de apoio ao processo de revisão por pares que inclui uma variedade de actividades que utilizam conteúdos gerados pelos estudantes para melhorar o processo de aprendizagem.

PROBLEMAS QUE ESTAMOS A RESOLVER/ PALAVRAS-CHAVE

- Os estudantes são encorajados a fazer revisões pelos pares
- Eles seleccionam as suas tarefas
- A liberdade que têm aumenta o prazer e as experiências que têm quando falam em alcançar objectivos educacionais, permitindo aos estudantes construir recursos através
- O trabalho de equipa é desejável

As responsabilidades do mundo real também melhoram a experiência de aprendizagem

Estudantes, Expertiza, revisão por pares

Discord (para Educação)

RESOURCE:

1. discord.com/safety/360044149331-what-is-discord
2. discord.st/?q=student

DESCRIÇÃO

As plataformas de vídeo carecem frequentemente de ferramentas mais sofisticadas para serem prontamente utilizadas na sala de aula. É por isso que é criado o Discord, um software de comunicação que oferece serviços de texto, voz, e chat de vídeo, salas, armazenamento e conectividade com outro software, como o Google Classroom. O Discord também oferece um elevado grau de segurança e privacidade. Como resultado, Discord é uma excelente ferramenta para educadores que procuram criar cursos de ensino à distância. É muito importante - é de utilização livre.

Aqui estão apenas algumas das formas como a Discord pode ser utilizada na educação:

- 1) Colaboração online - a Discord facilita aos estudantes o trabalho conjunto em projectos, quer estejam na mesma sala ou em todo o mundo. Os professores podem criar salas de chat para cada projecto, e os estudantes podem utilizar o chat de voz e vídeo para discutir ideias e trabalhar através de problemas.
- 2) Gestão da sala de aula - A discussão pode ser utilizada para manter um registo das tarefas, prazos e eventos futuros. Os professores podem criar canais de anúncios para publicar informações importantes, e os alunos podem usar a funcionalidade @todos para garantir que não perdem nada de importante.
- 3) Comunicação - A utilização mais prática da Discord na educação é como ferramenta de comunicação. É uma forma fácil de os professores trabalharem com os seus alunos.

BENEFÍCIOS PARA ESTUDANTES/PROFESSORES

Alunos:

Muitos estudantes acham que a utilização da Discord pode ser altamente benéfica para a sua educação. Para um deles, a Discord permite aos estudantes comunicar facilmente com os seus pares e educadores. Isto pode ser útil para os estudantes que precisam de esclarecimento sobre as tarefas ou que querem discutir o material do curso fora da sala de aula. Além disso, os estudantes podem utilizar a Discord para se manterem organizados e no bom caminho com os seus estudos. Os estudantes podem garantir que estão sempre preparados para exames e trabalhos, criando grupos de estudo e partilhando recursos. Finalmente, os estudantes podem utilizar a Discord para relaxar e descontraír após um longo dia de aprendizagem. Os estudantes podem construir uma rede de apoio para os ajudar nos desafios escolares, ligando-se com amigos e colegas de turma. A Discord proporciona muitos benefícios aos estudantes e pode ser uma ferramenta valiosa no processo educativo.

Professores:

Na educação, os professores são os pilares de apoio aos estudantes. Desempenham um papel essencial em ajudar os estudantes a aprender e a crescer. O software Discord é uma das ferramentas mais populares dos professores para os ajudar no seu trabalho. A aplicação permite aos professores criar e gerir facilmente salas de conversação para as suas aulas. Também fornece vários recursos que os professores podem utilizar para acompanhar o progresso dos seus alunos e comunicar com eles facilmente.

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

A discórdia é uma aplicação muito familiar aos estudantes, o que significa que não precisam de nenhuma introdução ou período de aprendizagem. Contém não só opções para chamadas e mensagens, mas também armazena recursos e categorias de aulas entre vários grupos e conversas privadas individuais. Tem também acesso a canais e fóruns internacionais com os quais os estudantes podem aprender.

PROBLEMAS QUE ESTAMOS A RESOLVER/ PALAVRAS-CHAVE

Vídeo de menor qualidade, percepção da perspectiva/ecrã do aluno, partilha de documentos, e comunicação eficaz.

Comunicação, audiovisual de alta qualidade

Más Práticas



"Se continuar a treinar da mesma forma que sempre treinou, não espere obter melhores resultados". - Jim Crapko

Design não centrado no estudante

RESOURCE:

1. Online teaching experience and analysis

DESCRIÇÃO

De acordo com a nossa experiência de ensino online, lidar com as necessidades dos estudantes é vital para estimular uma significativa aquisição e aprendizagem dos conteúdos académicos.

Se estas necessidades não forem cobertas, não haverá um resultado bem sucedido, e nem os nossos estudantes nem nós conseguiremos alcançar os nossos objectivos.

O principal objectivo do nosso trabalho é instruir e ensinar os estudantes a desenvolverem as suas capacidades de pensamento e aprendizagem e a tornarem-se membros autónomos e responsáveis da sociedade.

Consequentemente, temos de adaptar as nossas aulas ao ritmo dos nossos alunos para atingir estes objectivos.

Verificámos que certas práticas prejudicam o processo de aprendizagem, uma vez que não são centradas no estudante. Alguns exemplos podem ser:

- Não ter um prazo para a avaliação: ter um planeamento temporal facilita a organização dos nossos estudantes e ajuda-os a manter uma avaliação contínua.
- Permitir que os estudantes tenham as suas câmaras desligadas durante as reuniões: numa distância social, o ambiente aumenta o isolamento e a desconexão emocional. Assim sendo, vendo-se durante as reuniões em linha, os nossos rostos, sorrisos e expressões permitem a criação de laços e o sentido de comunidade.
- Várias horas seguidas de videoconferência: devemos lembrar que passar várias horas em frente de um ecrã não é benéfico para as pessoas. Os estudantes acabam por ficar extremamente cansados. Por conseguinte, proporcionar tempo de descanso e desconexão faz parte do nosso plano de aula.

IMPACTO NOS ESTUDANTES/PROFESSORES

Alunos:

Se as necessidades dos estudantes não forem satisfeitas, eles não desenvolverão as suas capacidades de pensamento e aprendizagem e não se tornarão membros autónomos e responsáveis da sociedade.

Professores:

O principal objectivo do nosso trabalho é instruir e ensinar os estudantes, e se as suas necessidades não forem cobertas, não haverá um resultado bem sucedido, e não conseguiremos atingir os nossos objectivos.

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

De acordo com a nossa experiência de ensino online, lidar com as necessidades dos estudantes é vital para estimular uma significativa aquisição e aprendizagem dos conteúdos académicos.

Verificámos que certas práticas prejudicam o processo de aprendizagem, tais como não ter um prazo para a avaliação, permitindo aos estudantes ter as suas câmaras desligadas durante as reuniões ou passar várias horas numa fila de videoconferência.

PROBLEMAS CAUSADOS

- O impacto negativo no processo de aprendizagem
- Isolamento e desconexão emocional
- Os alunos acabam por ficar extremamente cansados.
- Os estudantes não desenvolverão as suas capacidades de pensamento e aprendizagem, e não se tornarão membros autónomos e responsáveis da sociedade.
- Os professores não atingirão os seus objectivos de instrução.

Design não centrado no estudante

Lições dadas sobre Whatsapp

RESOURCE:

1. Online teaching experience and analysis

DESCRIÇÃO

No início da pandemia, em Março de 2020, devido à incompetência no ensino em linha, utilizei a aplicação Whatsapp para realizar actividades de ensino. Mais tarde, realizei as actividades no Zoom, limitadas pelo recurso de tempo. Infelizmente, nessa altura, também me deparei com o facto de muitos estudantes não terem computador/laptop/tablet/telefone móvel, nem acesso à Internet, e o seu nível de competências digitais ser deficiente.

Vou exemplificar como ensinei a lição de valores morais, e de bondade, usando o Whatsapp.

Enviei-lhes o link para a história da Lenda da Árvore <https://www.youtube.com/watch?v=h3RH8r3qNzU>, pedindo-lhes para assistir.

Juntei então o plano/explicações da lição e mostrei-lhes a página onde podem encontrar a lição no livro didáctico. Enviei-lhes também a página e o número de exercícios que tiveram de resolver como tópico. As crianças fizeram os trabalhos de casa e depois enviaram-me fotografias dos trabalhos de casa. Demorei muito tempo a fazer os meus trabalhos de casa. Além disso, algumas fotografias não eram de boa qualidade, e eu não conseguia ver a escrita... Aqueles que tinham dúvidas ligaram-me. Passei horas ao telefone

IMPACTO NOS ESTUDANTES/PROFESSORES

Alunos:

A frustração é causada pelas dificuldades na utilização da tecnologia, falta de dispositivos e de Internet, e falta de comunicação real/física.

Professores:

Falta de comunicação real/física, e avaliação eficiente e objectiva.

Grande consumo de tempo e energia.

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

A tecnologia avança diariamente, e nem todas as pessoas estão actualizadas com as notícias. É por isso que os problemas são a utilização e o acesso à informação ou a realização de projectos ou temas. Há também situações de confusão e desorientação, daí a falta de motivação. As relações interpessoais entre estudantes e professores são empobrecidas, mas também entre estudantes. Este tipo de instrução pode impedir estudantes com maus resultados escolares. Os conteúdos expostos no Whatsapp podem ser mais difíceis de assimilar em condições em que o professor não facilita a sua compreensão. A má interpretação das explicações escritas é também um problema. O e-learning activo requer mais responsabilidade, iniciativa e esforço do que a formação presencial para os estudantes. O feedback torna-se cada vez mais difícil e acaba por chegar a um ponto em que simplesmente não é possível a um professor fornecer feedback específico e imediato.

PROBLEMAS CAUSADOS

- Este tipo de aprendizagem impediu-os de comunicar e de se conhecerem melhor para que os professores pudessem descobrir os pontos fortes e fracos dos alunos. Deficiências, despreparo, isolamento, frustração
- Consumidor de tempo e energia

Avaliação Falsa

RESOURCE:

1. Online teaching experience and analysis

DESCRIÇÃO

Já existem muitas opções para avaliar os estudantes durante a aprendizagem on-line, mas também há muitas opções através das quais os estudantes podem facilmente enganar e copiar as respostas correctas. Alguns professores fazem testes aos seus alunos, os quais, depois de serem passados ao professor, mostram às crianças as respostas certas e erradas.

Isto permite aos estudantes partilhar as respostas correctas (através de vários canais de comunicação). Assim, todas as outras crianças têm excelentes notas, mesmo que não tenham conhecimentos específicos.

IMPACTO NOS ESTUDANTES/PROFESSORES

Alunos:

Após o regresso às aulas, as notas dos alunos pioram, e as lacunas de aprendizagem que eram invisíveis durante o ensino à distância tornam-se muito claras.

Os professores:

Os professores acham mais difícil compensar a falta de alunos, uma vez que a avaliação que as crianças fazem dos seus conhecimentos actuais permanece pouco clara.

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

- as crianças aprendem a fazer batota
- reduzindo a eficácia da aprendizagem em linha
- este padrão pode criar problemas de avaliação e de batota no futuro.

PROBLEMAS CAUSADOS

- O primeiro problema é que as crianças aprendem a fazer batota, o que pode ter um grande impacto mais tarde nas suas carreiras académicas se se encontrarem numa situação em que lhes seja permitido fazer batota.
- O segundo problema é que as notas dos alunos podem não ser exactas, tornando mais difícil para os professores avaliá-los correctamente.

O terceiro e último problema é que esta prática prejudicial pode gerar problemas no futuro, especificamente quando as crianças têm de fazer testes padronizados. Se estiverem habituadas a fazer batota, podem não se sair bem nestes testes. avaliação, batota, aprendizagem on-line, alunos, testes, notas

A large, hand-drawn graphic in a dark grey color. It features a capital letter 'A' with a plus sign '+' to its right, all enclosed within a thick, hand-drawn circle. The style is casual and resembles a student's handwriting.

DynEd

RESOURCE:

1. Dergipark.org

DESCRIÇÃO

DynEd é formada pela combinação das palavras Dinâmica e Educação (Dinâmica e Educação) e significa Educação Dinâmica. Este programa inclui um processo educacional baseado em computador e é o Programa de Línguas Estrangeiras de maior qualidade jamais desenvolvido. A MEB tem tentado implementar o software DynEd de educação em língua inglesa nas escolas desde 2008 para apoiar a educação em línguas estrangeiras. DynEd consiste em diferentes módulos para adultos e crianças. Antes de iniciar o programa, é feita uma determinação de nível no computador para os utilizadores que participam no programa, e é determinado a partir de que programa cada utilizador deve começar.

Ao contrário de todos os programas informáticos utilizados no mercado da educação, o sistema 'Records Manager' (Monitorização e Consultoria) oferece:

- Para seguir passo a passo todos os que irão participar no programa,
- Ajustar a velocidade do programa de acordo com a habilidade da pessoa sobre o assunto,
- Os indivíduos podem controlar o seu trabalho,
- Todo o trabalho realizado pelos estudantes pode ser visto pelo orientador sempre que quiserem, e os estudantes podem ser orientados para que tenham mais sucesso,

IMPACTO NOS ESTUDANTES/PROFESSORES

Alunos:

Embora os estudantes tenham uma opinião favorável sobre a necessidade do software, não faz uma diferença significativa na aquisição de competências de autonomia, tais como autogestão, consciência, pensamento crítico, reflexão e auto-avaliação. Os estudantes acham que a DynEd não é atractiva.

Os professores:

Há uma falta de hardware como computadores, microfones, auscultadores, etc., e o currículo é bastante ocupado. As salas de aula estão cheias. Embora os professores declararam que a DynEd inclui pronúncia, audição, fala, escrita, gravação de som e aplicações baseadas no jogo, expressaram a opinião de que a DynEd não pode ser uma solução para o ensino da língua inglesa.

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

Há falta de hardware (computador, microfone, auscultadores, etc.), problemas de ligação à Internet, currículo sobrecarregado, salas de aula cheias, servidores insuficientes, problemas técnicos e atitudes negativas dos administradores que levam os professores a evitar a utilização da DynEd (Coşkun, 2013; Meri, 2011; Saricaoglu, 2010; Yigit, 2010).

PROBLEMAS CAUSADOS

- Devido à concepção instrucional, espera-se que os alunos não utilizem o software DynEd na escola e que utilizem o software apenas em casa. Mas nem todos os estudantes têm essa oportunidade de o utilizar em casa devido à falta do equipamento necessário.
- Isto também cria uma questão de motivação porque os professores não podem interferir com a vida dos alunos em casa e a sua qualidade, e esperava-se que os professores motivassem os alunos a fazê-lo em casa, o que significa uma carga de trabalho mesmo após o horário de trabalho.
- Também cria um problema ao arranjar um tempo para isso durante a aula, porque o currículo já está muito ocupado, e também se esperava que os professores fizessem algumas actividades relacionadas com a DynEd.

A falta das competências digitais necessárias é outra questão porque nem todos os professores podem utilizar as competências digitais e a implementação do sistema. Não estão familiarizados com tal software e os seus problemas técnicos, mas esperava-se que os professores resolvessem todos os problemas que este causou. Além disso, nem todas as competências digitais são peculiares com tal software baseado em computador e implementação na sala de aula, pelo que os professores precisam de uma abordagem tecnopedagógica antes disso.

DynEd, software, aprendizagem baseada em computador, aprendizagem modular, aprendizagem de línguas estrangeiras

O E-mail como meio de comunicação e de partilha de recursos

RESOURCE:

1. Online teaching experience and analysis

DESCRIÇÃO

A utilização de correio electrónico para comunicação e partilha de recursos entre professores e alunos é um dos métodos menos eficazes que é considerado antiquado. Tanto estudantes como professores recebem dezenas se não centenas de e-mails todas as semanas, o que torna difícil diferenciar quais os e-mails que são essenciais.

IMPACTO NOS ESTUDANTES/PROFESSORES

Menos probabilidade de ver o e-mail ou de receber recursos, os dados limitados e o texto que pode ser partilhado. É provável que o envio de um correio electrónico e a sua resposta demore muito tempo.

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

Mau método para comunicar qualquer coisa importante, será perdido ou provavelmente ignorado por um estudante ou professor, juntamente com um longo tempo para responder, especialmente mau quando se trata de uma emergência.

PROBLEMAS CAUSADOS

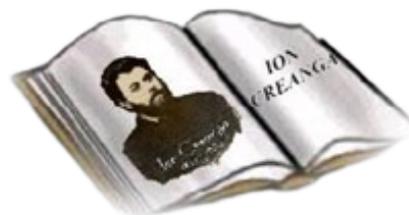
Perda de documentos, comunicação incorrecta, não optimizada

Emails, recursos, partilha de dados

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e opiniões expressos são, contudo, apenas do(s) autor(es) e não reflectem necessariamente os da União Europeia ou da Agência Europeia de Execução relativa à Educação e Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.

Por favor, pense no ambiente antes de imprimir.

<https://digitalskills.edukopro.com/>



Co-funded by
the European Union