

Ações de Formação c/despacho > Imprimir (id #104624)

## Ficha da Ação

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

**Área de Formação** B - Prática pedagógica e didática na docência

**Modalidade** Oficina de Formação

**Regime de Frequência** Presencial

---

### Duração

Horas presenciais: 25 Horas de trabalho autónomo: 25

Nº de horas acreditadas: 50

### Duração

Entre 1 e 12 Nº Anos letivos: 1

---

### Cód. Área Descrição

**Cód. Dest.** 16 **Descrição** Professores dos Ensinos Básico e Secundário e Professores de Educação Especial

**DCP** Descrição

---

### Nº de formandos por cada realização da ação

Mínimo 5 Máximo 20

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

## Formadores

### Formadores com certificado de registo

**B.I.** 6589613 **Nome** JOSÉ ALBERTO LENCASTRE FREITAS BORGES DE ARAÚJO **Reg. Acr.** CCPFC/RFO-11727/00

**Componentes do programa** Todo **Nº de horas** 25

---

**B.I.** 11938045 **Nome** Marco Alexandre Carvalho Bento **Reg. Acr.** CCPFC/RFO-31869/12

**Componentes do programa** Todo **Nº de horas** 25

### Formadores sem certificado de registo

## Conteúdos

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

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

### Objetivos a atingir

Com esta oficina pretendemos:

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

### Conteúdos da ação

1 Apresentação: (1 h)

Dos formadores e formandos através de uma autoscopia

Da sala online

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

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

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

Os conceitos BYOD e Mobile Learning em contexto educativo:

Definição e contexto

Legislação

Potencialidades e limitações da utilização

Recursos

Benefícios para uma efetiva flexibilização curricular

Modelos de colaboração e partilha (trabalho prático)

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

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

O que é o FL

Vantagens deste modelo

Apresentação dos DA

Aplicação do modelo através de Role Play com os formandos

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

Construção de recursos através da aplicação TEDed

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

Apresentação dos DA com TA

Reflexão sobre a implementação do TA

Como e porquê pesquisar digitalmente

Motores de busca e aplicações de pesquisa online

Abordagem à legislação sobre uso de dispositivos móveis em contexto educativo

Contextualização sobre o perfil do aluno do século XXI

Planificação de uma atividade para TA

Construção de recursos com o KAHOOT

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

Apresentação dos DA com TA

Reflexão sobre o TA

Gamification versus Game Based Learning

Planificação de uma atividade para TA

Construção de recursos através da aplicação SOCRATIVE

6 Os espaços de aprendizagem: (3 h)

Apresentação dos DA com TA

Reflexão sobre o TA

Os espaços físicos e online de aprendizagem: características

Diferentes espaços e diferentes metodologias

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

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

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

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

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

Reflexão sobre a configuração do espaço de aprendizagem efetuado

O que é a Realidade Aumentada

Exemplos práticos de exercícios educativos com utilização de realidade aumentada

Vantagens de utilização destes recursos

QR Codes

Planificação de uma atividade a implementar com os alunos

Construção de recursos através de QUIVER e THINGLINK

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

Apresentação dos DA com TA

Reflexão sobre o TA

Como e porquê avaliar

Novas formas de avaliação contínua

Os quizzes interativos e o pensamento crítico

Reflexão sobre os modelos de avaliação usados nos seus contextos

Planificação de uma atividade a implementar pelos formandos com os alunos

Construção de recursos através de MENTIMETER e PADLET

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

Apresentação dos DA com TA

Reflexão sobre o TA

O que é o DS e as suas características

As potencialidades do DS - Exemplos práticos

Construção de um DS reflexivo sobre o modelo de formação

Planificação de um DS a apresentar na última sessão

Construção de um DS através de ANIMOTO ou BITEABLE

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

Apresentação dos DA

Reflexão sobre a implementação das diferentes atividades

Apresentação do DS

#### Metodologias de realização da ação

Presencial	Trabalho autónomo
Em todas as sessões haverá lugar a momentos de explanação de conceitos utilizando uma metodologia de flipped learning com apoio do modelo de gamification. Todos os materiais e	- Cada formando fará a implementação das

<p>interações estarão disponíveis desde a primeira sessão numa plataforma online construída com os formandos. Entre cada sessão presencial haverá trabalho autónomo, de modo a serem aplicados em contexto educativo a aplicação dos conteúdos pelos formandos com os alunos. Os momentos iniciais de cada sessão presencial pautam-se pela mostra de evidências da aplicação de conteúdos em contextos reais e respetivas reflexões pedagógicas sobre as mesmas, com o intuito de provocar mudanças metodológicas, novos ritmos e periodicidades sobre as suas práticas letivas e respetiva mudança da mesma.</p>	<p>atividades planificadas nas sessões presenciais, nos espaços de tempo entre cada uma das sessões presenciais em que estão essas previstas essas planificações (25 horas).</p>
--	--

#### **Regime de avaliação dos formandos**

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

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

- Participação nas sessões presenciais – em que será tido em conta a realização das tarefas nas sessões presenciais;
- Relatório/trabalho de reflexão individual – onde deverá constar memória descritiva do trabalho do formando nas sessões presenciais e o produto do trabalho autónomo apresentado.

#### **Bibliografia fundamental**

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

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

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

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

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

## Processo

**Data de receção** 16-01-2019 **Nº processo** 103407 **Registo de acreditação** CCPFC/ACC-102369/19

**Data do despacho** 24-01-2019 **Nº ofício** 638 **Data de validade** 05-02-2021

**Estado do Processo** C/ Despacho - Acreditado