

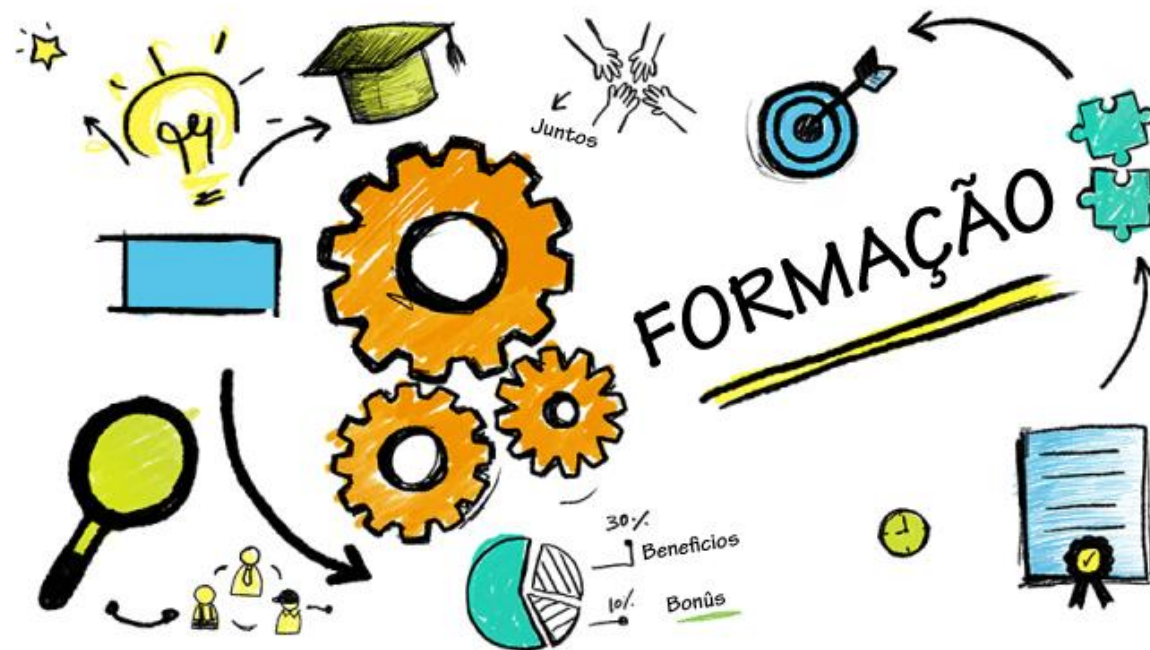


Trabalho Final

Capacitação Digital Docente
Nível 3 – CFOS – T23/16

**Mirian Benevides e
Paula Peralta**

Sessão de Formação Docente



DESIGNAÇÃO

Smartphone como um aliado:

Capacitando Educadores

para a Promoção de

uma Aprendizagem

Inovadora



Razões Justificativas da Ação



designed by freepik

- O uso indevido do telemóvel por parte dos alunos em sala de aula
- Programa Zero Papel - Ação contra o desperdício

ESTRUTURA

Destinatários da ação

- Docentes do Ensino Básico e Secundário de diversas áreas disciplinares

Tipo de ação

- Ação de curta duração

Duração da ação

- 5 horas



OBJETIVOS

INOVAR E DIVERSIFICAR
AS PRÁTICAS
PEDAGÓGICAS DIGITAIS;

DESENVOLVER AS
COMPETÊNCIAS DIGITAIS
DOS PROFESSORES;

INCENTIVAR A
EXPERIMENTAÇÃO DE
NOVAS METODOLOGIAS;

PROMOVER E ORIENTAR A
REFLEXÃO SOBRE AS
PRÁTICAS PEDAGÓGICAS;

PROMOVER A REDUÇÃO
DO USO DE PAPEL
CANALIZANDO O SEU USO
PARA UMA ALTERNATIVA
DIGITAL.

CONTEÚDOS DA AÇÃO

- Apresentação dos exemplos das aplicações/cenário de aprendizagem.
- Orientação para a tarefa final da formação: reflexão.
- Apresentação oral sobre as reflexões dos grupos.
- Avaliação da formação por parte dos docentes e formadores.

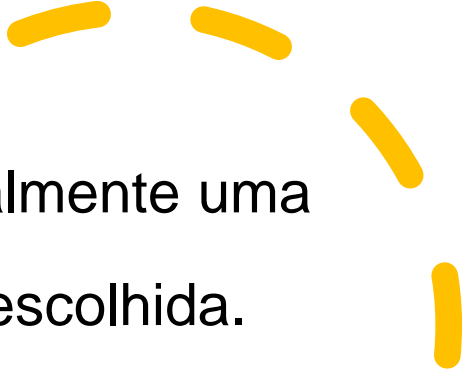


METODOLOGIAS DE REALIZAÇÃO DA AÇÃO

A metodologia utilizada será uma formação presencial, com o caráter teórico-prático, com momentos de exposição e demonstração de conteúdos, seguido de aplicação prática e reflexão escrita de forma colaborativa, sobre a utilização de smartphones como instrumento pedagógico.

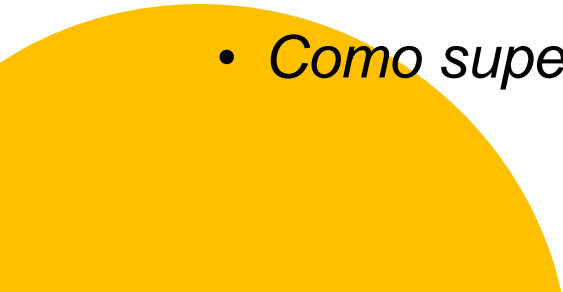
- ✓ Inicialmente os conteúdos serão apresentados de forma expositiva, com abertura para questionamentos e contribuições por parte dos docentes. Nesta parte será apresentado um exemplo do trabalho final para facilitar a percepção do que foi solicitado. (60 minutos)
- ✓ Em seguida os docentes terão um tempo para experimentação e trabalho prático sobre o uso das aplicações que serão utilizadas nos smartphones em sala de aula. Sempre de forma colaborativa, estarão separados por grupos disciplinares ou por ciclos de ensino. Deverão experimentar três aplicações mas escolher apenas uma para a reflexão final. (120 minutos)





✓ No final terão que entregar na plataforma digital, e apresentar oralmente uma breve reflexão sobre os desafios e potencialidades da aplicação escolhida.

Poderão orientar-se pelas seguintes questões: (90 minutos)

- *Porque escolheram a aplicação? Justifique a escolha em detrimento das outras.*
 - *Potencialidades (pontos positivos da aplicação)*
 - *Desafios (possíveis dificuldades/problemas ao utilizar a aplicação)*
 - *Como superar as dificuldades?*
- 



Após cumprir todas as etapas, os docentes ainda em grupo, deverão fazer a avaliação da formação apontando os pontos fortes e fracos e se possível com sugestões de melhoria. (30 minutos)

A avaliação das reflexões que foram entregues na plataforma , será realizada posteriormente pelos formadores.

Para a classificação final será utilizada uma escala de 0% a 100%.



ANEXO 1 - GRELHA DE AVALIAÇÃO DA FORMAÇÃO (em colaboração)

O grupo deve avaliar as categorias de acordo com os seguintes critérios:

Destaques da formação - Coloque um (x) nos aspetos positivos, pontos fortes ou momentos marcantes da formação.

Desafios da formação - Coloque um (x) nos desafios, pontos fracos ou áreas que precisam ser melhoradas em uma futura formação.

** Pode ser preenchido de forma anónima

Categorias/Aspetos	Destaques da Formação	Desafios da Formação
Conteúdo		
Metodologia		
Recursos		
Dinâmicas		
Interação		
Relevância		
Organização		
Facilitador		
Aprendizagem		
Aplicabilidade		
Tempo		

AFERIÇÃO DOS RESULTADOS DA FORMAÇÃO

A avaliação desta ação poderá ser feita com base na adesão dos seguintes itens:

- % de docentes que se sentiram motivados a se inscreverem na ação sem necessitarem iminentemente dos créditos.
- % de docentes que até ao final do ano letivo aplicaram a App escolhida nas suas aulas.
- % de docentes que aplicaram nas suas aulas outra das Apps que foram apresentadas.
- % de docentes que se sentiram motivados a procurarem outras Apps para além das apresentadas.

Os níveis das percentagens serão previamente estabelecidos no sentido de aferir se os objetivos da ação foram alcançados.

Sugestões de APPs

Ensino de matemática

GeoGebra: Oferece uma ampla gama de recursos para matemática e geometria, incluindo gráficos, cálculos, construções geométricas interativas, tabelas, estatísticas e muito mais.

Photomath - é um aplicativo para aprendizado de matemática. Suas funções basicamente são ler e resolver problemas que vão da aritmética ao cálculo — instantaneamente, usando a câmera do seu smartphone.

Desmos: É uma calculadora gráfica avançada que permite traçar gráficos de funções matemáticas, explorar relações e visualizar conceitos matemáticos de forma interativa.

Khan Academy: Oferece uma vasta coleção de vídeos, exercícios interativos e materiais de aprendizado em matemática e outras, desde conceitos básicos até tópicos avançados, abrangendo diferentes níveis de habilidade.



Socrative: É uma ferramenta de avaliação que permite criar questionários interativos, jogos e atividades em tempo real, possibilitando a participação ativa dos alunos e o acompanhamento do progresso.

Kahoot!: Permite criar questionários de múltipla escolha, jogos de perguntas e respostas, e desafios competitivos para motivar os alunos e promover a revisão e prática de conceitos matemáticos.

Ensino de Química

Química master
Tabela Periódica - Merck

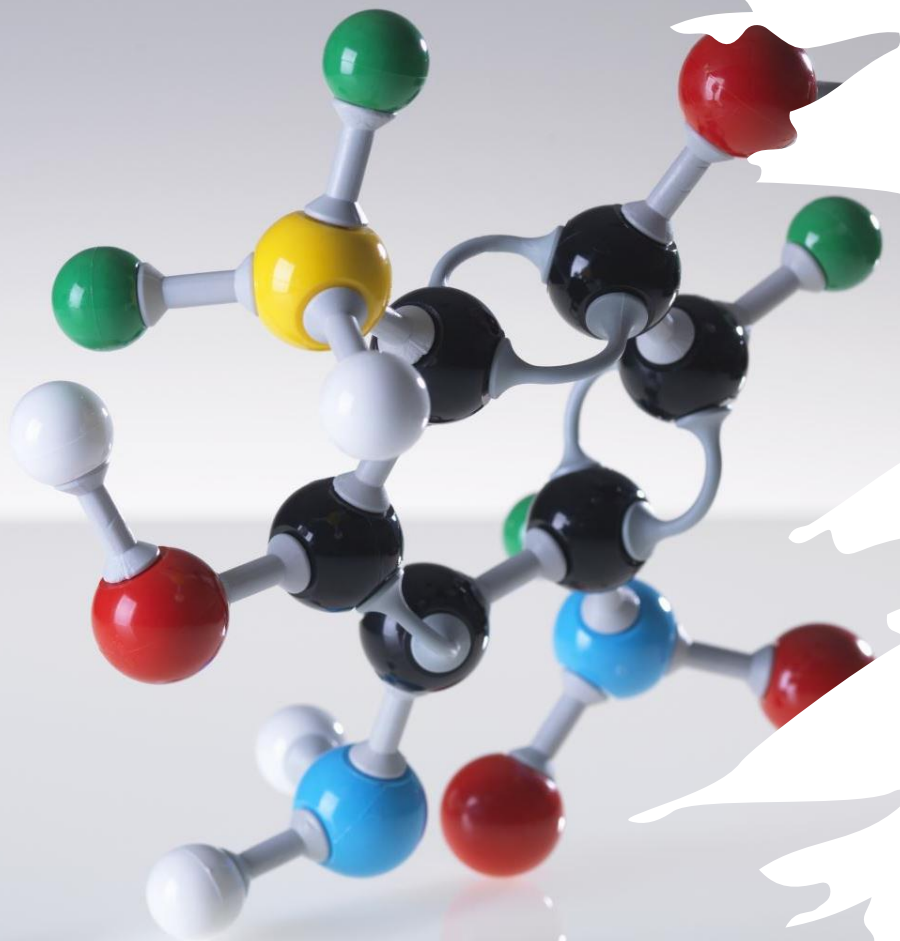
Ensino de Línguas

Duolingo: O Duolingo é uma aplicação popular para aprender idiomas, incluindo o português. Ele oferece exercícios interativos de vocabulário, gramática, compreensão auditiva e leitura. A aplicação utiliza um formato de gamificação, onde os usuários ganham pontos e avançam em níveis à medida que progredem nas habilidades linguísticas. O Duolingo também possui recursos como aulas temáticas, desafios diários e prática de conversação.

Ensino de Física

Física interativa





Ensino de Biologia/Ciências Naturais

Biologia Master

Anatomia-atlas 3D

Geografia

GeoGuessr : Jogo para aprimorar os conhecimentos de geografia de forma divertida e interativa.

Geografia Mundial (jogo)

EarthViewe

Ensino de história

Perguntas de história do mundo (quiz)

Jogo de história

O Timeline - World History

Visme - Linha do tempo