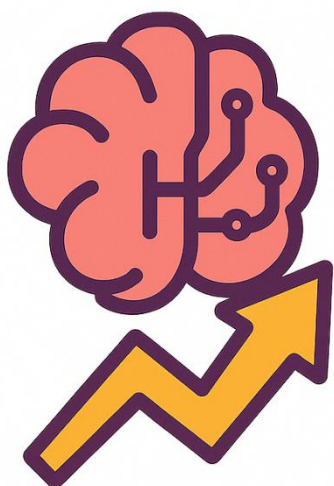


ESPAÇO PROJETO 4

UC – Ambientes Virtuais de Aprendizagem

(Docente: Professor Doutor António Moreira)



INOVANDO NA SALA DE AULA

COMO USAR A TECNOLOGIA
PARA PROMOVER
APRENDIZAGENS ATIVAS

2024/2025

A docente: Rosa Luísa Gaspar/1904400

imagem gerada por IA



Contrato de Aprendizagem

"Inovando na Sala de Aula: como usar a tecnologia para promover aprendizagens ativas"

Link da Moodle: <https://eduonline.uab.pt/course/view.php?id=54§ion=4>

1. Enquadramento

Num cenário educativo em constante transformação digital, é urgente capacitar docentes para integrar, de forma crítica e criativa, as tecnologias no processo de ensino-aprendizagem. Esta ação de formação visa apoiar a transição de modelos expositivos para abordagens centradas no aluno, promovendo uma cultura de participação, autonomia e colaboração mediada por tecnologias digitais.

2. Objetivos Gerais

- Compreender os princípios das metodologias ativas e sua relevância no contexto atual.
- Conhecer e experimentar ferramentas digitais facilitadoras de aprendizagens ativas.
- Desenvolver estratégias pedagógicas inovadoras, alinhadas com os desafios do século XXI.
- Promover a reflexão crítica sobre a prática pedagógica em ambientes digitais.

3. Competências a Desenvolver

- Integrar tecnologias digitais em atividades de ensino-aprendizagem.
- Selecionar metodologias ativas adequadas a diferentes contextos educativos.
- Planear e avaliar aprendizagens em ambientes digitais.
- Trabalhar colaborativamente em contextos virtuais.

4. Metodologia de Trabalho

A formação será realizada em modalidade e-learning assíncrona, com momentos síncronos facultativos para partilha e esclarecimento de dúvidas. A abordagem metodológica privilegia:

- Aprendizagem baseada em projetos;
- Atividades práticas e colaborativas;
- Participação ativa em fóruns;
- Reflexão crítica individual e coletiva;
- Auto e coavaliação.



5. Organização e Roteiro de Conteúdos

Módulo 0 – Boas-vindas e Ambientação na Plataforma Moodle

Objetivos específicos:

- Familiarizar os participantes com a estrutura do curso e o ambiente virtual.
- Estimular a criação de uma comunidade de aprendizagem colaborativa.

Conteúdos:

- Apresentação da formação.
- Navegação no Moodle.
- Comunicação e partilha em ambientes virtuais.

Atividades:

- Vídeo de boas-vindas e leitura da apresentação geral.
- Fórum de apresentações (com desafio criativo: “Se fosses uma ferramenta digital, qual serias e porquê?”).
- Tour pela plataforma (tutorial interativo Genially ou vídeo com screencast).

Recursos:

- Vídeo interativo
- Fórum "Quem somos?"
- Guia de navegação no Moodle

Avaliação/Participação:

- Participação no fórum de apresentação (obrigatória)
- Navegação e confirmação de leitura dos materiais

Módulo 1 – Fundamentos das Aprendizagens Ativas

Objetivos específicos:

- Compreender os conceitos-chave das metodologias ativas.
- Refletir sobre os desafios e benefícios da sua implementação.

Conteúdos:

- Teorias da aprendizagem: construtivismo, sociointeracionismo, aprendizagem experiencial.
- Princípios das metodologias ativas: protagonismo do aluno, colaboração, resolução de problemas.

Atividades:

- Leitura orientada de excerto da obra de Bacich & Moran.
- Visualização de vídeo explicativo (5-7 min).
- Miniquiz de verificação de compreensão.
- Fórum reflexivo: "O que muda quando o aluno está no centro da aprendizagem?"



Recursos:

- Texto em PDF + guia de leitura
- Vídeo (Genially ou YouTube incorporado)
- Quizz interativo
- Fórum

Avaliação/Participação:

- Participação no fórum com comentário inicial + resposta a um colega
- Miniquiz com feedback automático (participação, não classificativo)

Módulo 2 – Tecnologia e Inovação na Prática Docente

Objetivos específicos:

- Identificar o potencial das tecnologias digitais para inovar as práticas pedagógicas.
- Analisar exemplos de boas práticas.

Conteúdos:

- A tecnologia como aliada pedagógica
- Inovação na sala de aula: estudo de casos reais

Atividades:

- Estudo de caso (ex. vídeo de uma aula inovadora com tecnologia)
- Fórum de debate: "A tecnologia modifica ou reforça a pedagogia?"
- Criação de mapa mental colaborativo sobre "Inovação com tecnologia" (Padlet ou MindMeister)

Recursos:

- Vídeo de prática inovadora (ex: TED-Ed ou estudo de caso em PDF)
- Fórum
- Ferramenta de mapa mental online

Avaliação/Participação:

- Participação no fórum (comentário inicial + interação)
- Colaboração no mapa mental (mínimo 2 contribuições)

Módulo 3 – Ferramentas Digitais para Aprendizagens Ativas

Objetivos específicos:

- Explorar ferramentas digitais que facilitam a participação e o envolvimento dos alunos.
- Partilhar ideias práticas de aplicação.

Conteúdos:

- Padlet, Mentimeter, Kahoot, Genially, Canva, Jamboard, entre outras
- Critérios de escolha de ferramentas



Atividades:

- Exploração prática de pelo menos 2 ferramentas (com tutoriais)
- Aplicação de uma ferramenta a um conteúdo curricular
- Fórum: partilha de exemplos com imagens ou links

Recursos:

- Tutoriais em vídeo
- Guias de uso práticos (PDF)
- Ferramentas digitais externas

Avaliação/Participação:

- Publicação de proposta de uso de ferramenta (mínimo 1)
- Comentário a pelo menos 1 proposta de colega

Módulo 4 – Planeamento com Tecnologias

Objetivos específicos:

- Planear uma atividade pedagógica com base em metodologias ativas e apoio tecnológico.
- Aplicar princípios de design instrucional em contextos digitais.

Conteúdos:

- Flipped classroom, ABP, gamificação, WebQuests
- Integração curricular e intencionalidade pedagógica

Atividades:

- Criação de uma proposta de atividade para a sua realidade de ensino (modelo fornecido)
- Apresentação no fórum com feedback entre pares
- Sugestão: usar Canva ou Genially para tornar a proposta visual

Recursos:

- Modelos de planeamento (Word, Google Docs)
- Exemplos práticos
- Fórum de partilha e feedback

Avaliação/Participação:

- Entrega da proposta (obrigatória)
- Comentário estruturado a 1 colega com base em rúbrica leve

Módulo 5 – Avaliação Formativa em Contextos Digitais

Objetivos específicos:

- Reconhecer o papel da avaliação formativa em ambientes digitais.



- Construir instrumentos de avaliação com tecnologia.

Conteúdos:

- Autoavaliação, coavaliação e feedback
- Ferramentas: Google Forms, Kahoot, Rubricas digitais

Atividades:

- Simulação de uma avaliação com rubrica (modelo fornecido)
- Criação de um formulário de avaliação digital
- Fórum: partilha de instrumento criado

Recursos:

- Modelos de rubricas
- Guias de criação de Google Forms e Kahoot
- Exemplos de práticas avaliativas digitais

Avaliação/Participação:

- Partilha de instrumento criado
- Interação no fórum com feedback a um colega

Módulo Final – Projeto Prático de Integração

Objetivos específicos:

- Integrar os conhecimentos e competências desenvolvidos ao longo do curso.
- Demonstrar criatividade e aplicação prática num plano de aula inovador.

Atividades:

- Elaboração de um plano de aula ou miniunidade com uso de metodologias ativas e ferramentas digitais
- Submissão do plano + autoavaliação reflexiva
- Fórum final: partilha de principais aprendizagens e sugestões para o futuro

Recursos:

- Template do plano de aula
- Check-list de critérios de qualidade
- Fórum final

Avaliação:

- Projeto final: 40% da avaliação global (critérios: clareza, inovação, aplicabilidade)
- Autoavaliação: parte do processo reflexivo



6. Avaliação da Aprendizagem

A avaliação será contínua, formativa e participativa, com base nos seguintes critérios:

Critério	Peso
Participação em fóruns	30%
Realização de atividades práticas	30%
Projeto final (plano de aula inovador)	40%

Será valorizada a pertinência das propostas, o pensamento crítico e a criatividade na integração das tecnologias.

7. Recursos Didáticos

- Vídeos e tutoriais interativos
- Leituras em PDF (artigos e capítulos de livros)
- Ferramentas digitais selecionadas (Genially, Padlet, Canva, etc.)
- Guias práticos de utilização
- Fóruns de partilha e debate
- Estudos de caso e exemplos inspiradores

8. Plataforma e Ambiente Virtual

A formação será realizada integralmente na plataforma Moodle, com acesso a:

- Módulos organizados sequencialmente
- Fóruns temáticos e gerais
- Área de partilha de ficheiros
- Diário de bordo opcional
- Autoavaliações e quizzes
- Links para ferramentas externas

9. Referências Bibliográficas

- Bacich, L., & Moran, J. M. (2018). *Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora*. Penso.
- Costa, C. (2021). *Gamificação na Educação: motivações, estratégias e resultados*. Edições Sílabo.
- Moran, J. M. (2020). *Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora*. Papyrus.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. On the Horizon.
- Silva, M. (2010). *Educação online: teorias, práticas, legislação e formação corporativa*. Loyola.
- Valente, J. A. (2019). *Tecnologias na Educação: potencialidades e desafios*. Unicamp.