

Metodologias e recursos para a era digital

Adelina Moura

adelina8@gmail.com

Uma **escola com todos e para todos** é uma escola plural, centrada na diversidade de culturas e personalidades.



A flexibilidade curricular pode ajudar a responder à diversidade contrariando a regra da uniformização.

“A educação serve para que cada aluno possa desenvolver o que é”

Francesco Tonucci

Organizar o currículo para ...

01 criar múltiplas oportunidades, inteligentes e desafiadoras.

02 fomentar a participação dos alunos na vida escolar.

03 inspirar ambientes de aprendizagem acolhedores.

04 responder de forma adequada a cada contexto.

05 promover o sucesso educativo.

Metodologias de aprendizagem ativa e ferramentas digitais para a educação

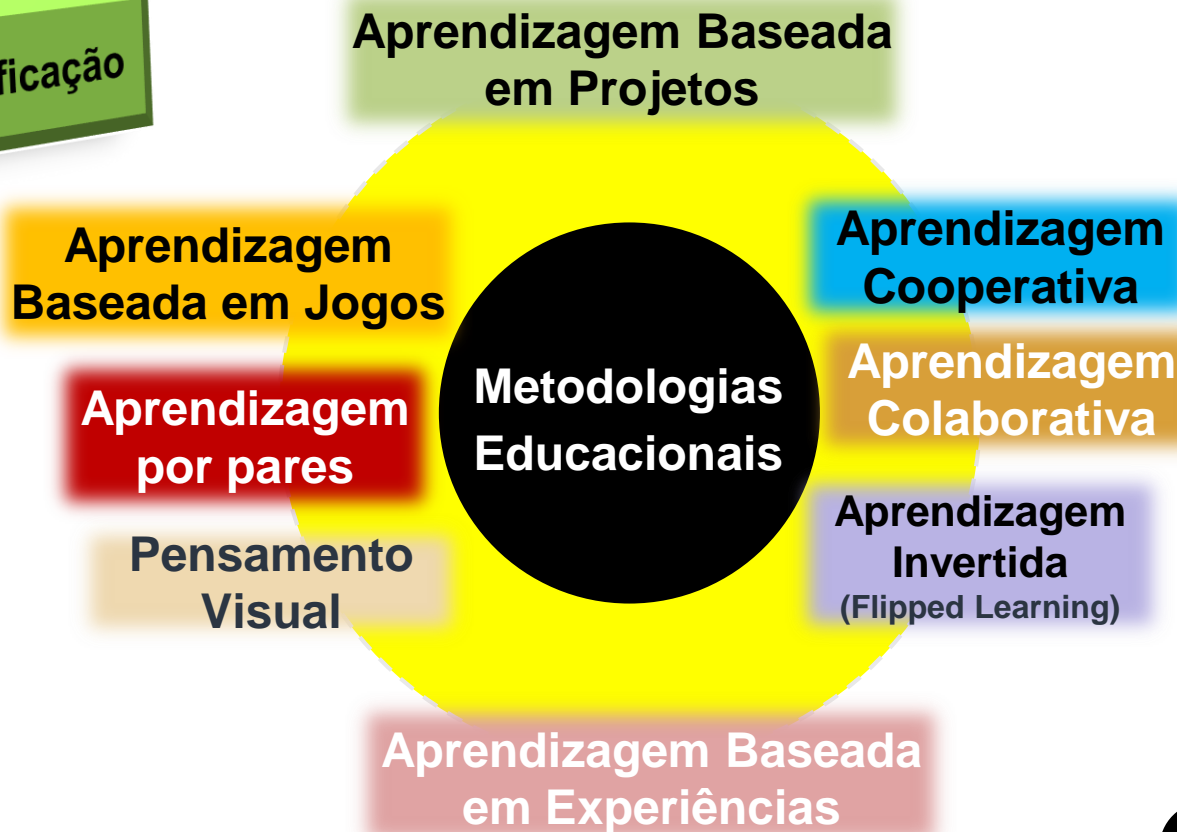
**Educar para um mundo
incerto**

Andreas Schleicher (2018)

Adaptar a educação às necessidades dos alunos



Para desenvolver as competências-chave (hard & soft skills) e a aprendizagem dos conteúdos do currículo.



Movimentos de renovação

**Rousseau:1762,
Pestalozzi:1800,
Montessori:1907,
Cousinet:1921,
Freinet:1928,
Claperède:1931,
Lobrot:1966**

**Aprendizagem entre pares (Girard, 1820)
Método ativo (Marion, 1888)
Método de projetos (Kilpatrick, 1918)
Centros de interesse (Decroly, 1907)
Ensino individualizado (Parkhurst, 1907)
Máquinas de ensinar (Pressey, 1926)
Aprendizagem em serviço (Dewey, 1918)
Aprendizagem baseada em problemas (Evans, 1965)
Sala de aula invertida (Walvoord e Johnson
Anderson, 1998)**

Inovação Educativa?

Ferramentas para a educação



Quizlet

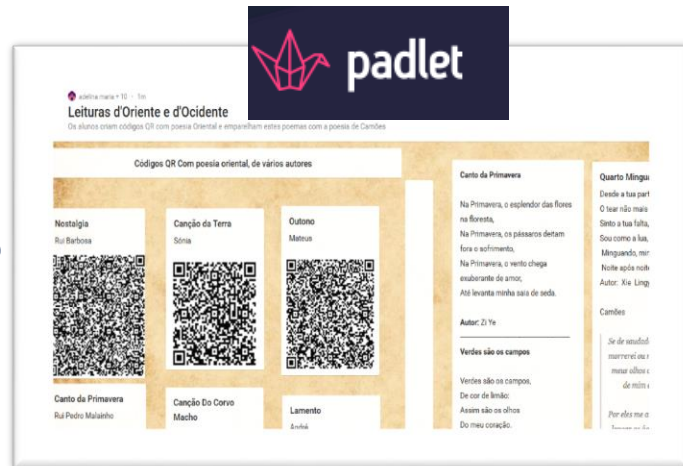


1

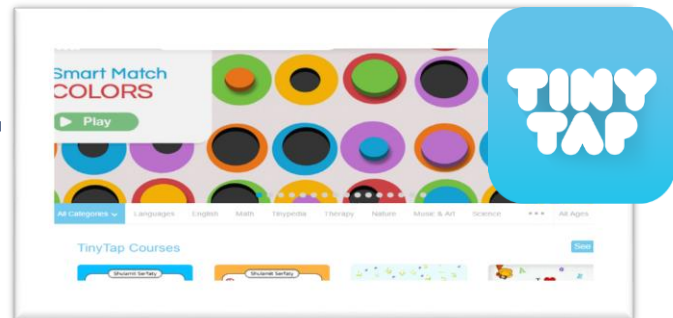
2



3

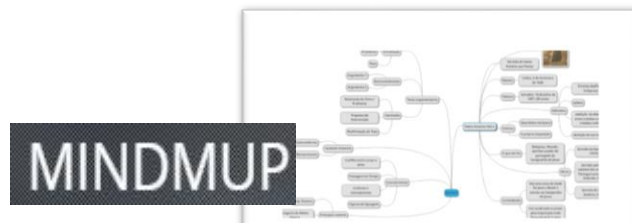


4



Bem-estar digital

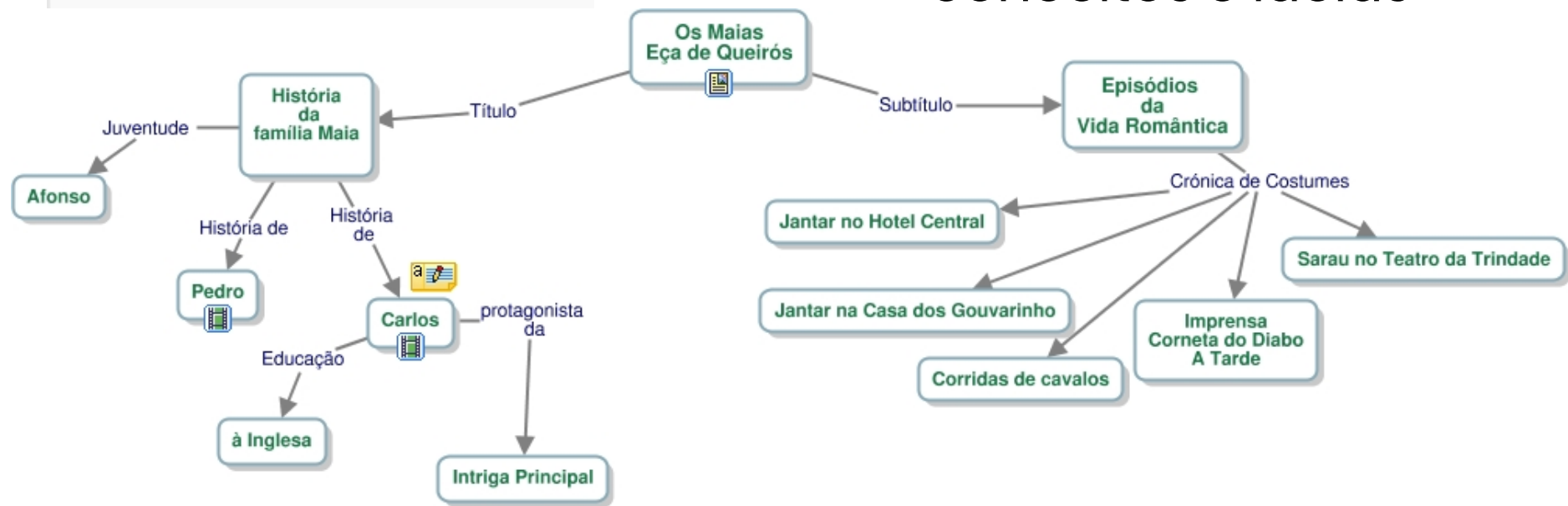
5



Ferramenta para criar mapas conceituais



Representar visualmente
as relações entre
conceitos e ideias



Aprendizagem Baseada em Projetos

1

Apps For Good

Resolução de problemas da comunidade através das tecnologias

2

Justiça Para Tod@s

Programa de promoção dos valores democráticos através da Educação para a **Justiça e para os Direitos Humanos**.

3

Programa eTwinning

Criar redes de **trabalho colaborativo** entre as escolas

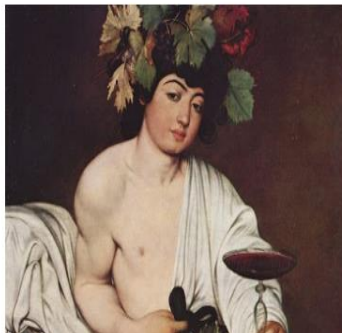
Projeto de Gamificação Curricular na aula de Português



EPOPEIA DO PROFISSIONAL

As bibliotecas são lugares mágicos onde se podem viver muitas aventuras, graças aos livros que nelas se guardam. Na Biblioteca Nacional (BN), escondem-se TESOUROS de quase dez séculos de história e cultura da sociedade portuguesa. Há dois grandes livros da literatura portuguesa e universal que são cobiçados pelos Deuses do Olimpo, chefiados por BACO.

Só os Magos poderão adivinhar o que se passa no mundo das estrelas e dos astros onde vivem os deuses. Querem tornar-se em



Áreas de Competências do Perfil do Aluno

Linguagens e
textos

Informação e
comunicação

Raciocínio e
resolução de
problemas

Pensamento crítico
e pensamento
criativo

Relacionamento
interpessoal

Magos da Sabedoria – Opinião dos alunos

Gamificação

10º ano

Foi uma maneira
divertida de aprender

A matéria é apresentada
e aprendida de forma
mais eficiente, cativando
os alunos a trabalhar
utilizando tecnologias

É uma forma inovadora
de aprender e está
ligada ao nosso curso

Não temos que escrever
à mão

**É um método mais
interativo**

Estudar é chato e desta
forma é mais fácil

Escape Room sobre “Amor de Perdição”

Opinião dos alunos

Enigma 5 – Prestem atenção a esta pergunta e busquem a informação na Web. Só uma boa resposta é aceite.

ÕÜê ȳĠñifĩcãĐĐ fēm Θ ΘBēŁjȳcΘ ÕÜê ȳē ēñcΘñtrã ñēȳfē mÜȳēÜ?

R: _____

Enigma 6 – Descodifiquem este Código ASCII para saberem qual é a pergunta.

081 117 101 109 032 102 111 105 032 065 110 097 032 080 108 195 161 099 105 100
111 032 110 097 032 118 105 100 097 032 100 101 032 067 097 109 105 108 111 032
067 097 115 116 101 108 111 032 066 114 097 110 099 111 063 013 010

R: _____



Enigma 7 – Sabemos que não são peritos em escrita egípcia, mas podem vir a ser. Então decifrem esta questão e apresentem a resposta completa. O código QR ajuda-vos.



Porque estimulou os alunos a trabalhar em grupo.

Foi divertido e ninguém ficou de braços cruzados.

Estivemos todos atentos para sermos os 1ºs a responder

Escape Room digital sobre Antón Fraguas Fraguas Letras Galegas 2019



Escape Room

Welcome to the Fraguas Digital Escape Room!

We are looking for students with a profile of spies, researchers and open mind; able to solve the different challenges that waiting for all ... Search, relate, and think quickly to solve the enigmas in the shortest time and put the answers on the forms.

Let's go!

Time is running ... tic-tac-tic-tac ...



CHALLENGES

Follow the instructions for each challenge and find the correct

ANSWERS

Write your answers here.

Ferramentas e recursos

Temporizador

Códigos QR
Papéis especiais

Caixas físicas
Cadeados
Chaves
Saquetas

Pdfs encriptados
Descodificadores
Puzzles
Mapas

Tinta invisível
Lanterna leds
Sinais
Mensagens
secretas

Códigos:
Binário
Morse
Braille

Definir as REGRAS

Os **ESCAPE ROOMS** são compostas por vários desafios ou quebra-cabeças que guiam os alunos, através da narrativa, para a resolução de um grande desafio ou mistério. A existência de pistas é fundamental para ajudar.

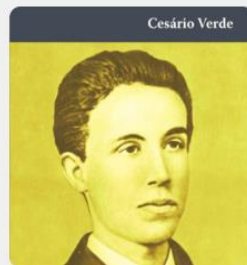
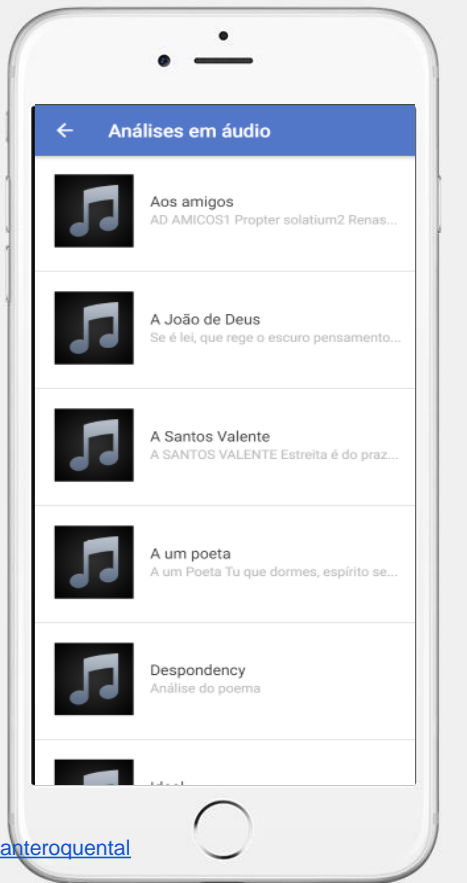
Potenciar os dispositivos móveis dos alunos



Antero de Quental
Disciplinas



Use um leitor de QR code ou acesse
<https://app.vc/anteroquental> pelo celular



Cesário Verde
Disciplinas



Use um leitor de QR code ou acesse
<https://app.vc/cesarioverde> pelo celular






Obrigada!

Adelina Moura

A minha pegada digital

adelina8@gmail.com

<http://adelinamariamoura.wixsite.com/amouracv>



Manter
uma
relação
saudável
com a
tecnologia