

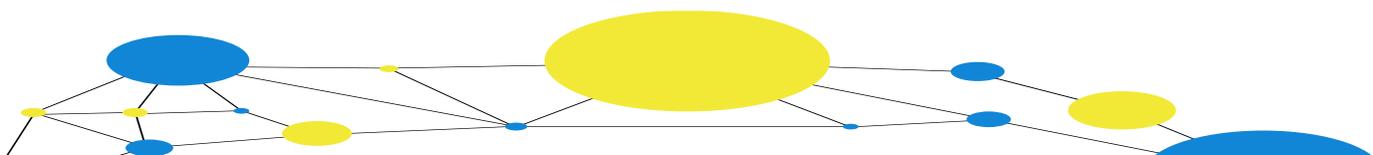


O5 Programa de  
Formação em Serviço  
ICE-CAP  
Manual do Formando

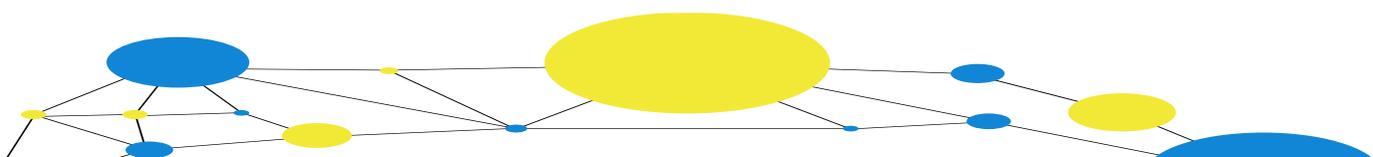
ice-cap

## ÍNDICE

INTRODUÇÃO .....	3
Objetivo .....	3
Contexto .....	3
Síntese .....	4
Termos de referência .....	4
PROGRAMA DE FORMAÇÃO EM SERVIÇO ICE-CAP .....	5
Unidade 1   Temas do ICE-CAP: introdução.....	6
Unidade 2   Digital Breakout e WebQuest: boas práticas .....	6
Unidade 3   Recursos baseados em desafios: passo a passo.....	7
Unidade 4   Recursos baseados em desafios: colocar em prática .....	7
RECURSOS DE APRENDIZAGEM .....	9
Workshops práticos.....	10
Workshop prático 1.1 .....	10
Introdução à economia circular .....	10
Workshop prático 1.2 .....	12
Introdução aos princípios básicos de boas práticas de aprendizagem familiar .....	12
Workshop prático 2.1 .....	15
Construção de uma Digital Breakout .....	15
Workshop prático 2.2 .....	18
Construção de uma WebQuest.....	18
Workshop prático 3.1 .....	21
Descrição dos passos para desenvolver recursos baseados em desafios.....	21
Aprendizagem autodirigida .....	23
Self-directed learning 4.1.1.....	23
Creating a lock for a Digital Breakout.....	23
Aprendizagem autodirigida 4.1.2.....	25
Criação de uma breakout room .....	25



Autoaprendizagem dirigida 4.1.3 .....	27
Enriquecer a sua Digital Breakout com imagens e diapositivos .....	27
Aprendizagem autodirigida 4.1.4 .....	29
Criação de gráficos Digital Breakout .....	29
Autoaprendizagem dirigida 4.2.1 .....	31
Desenvolvimento de uma WebQuest: introdução e tarefa .....	31
Aprendizagem autodirigida 4.2.2 .....	33
O processo da WebQuest: passos e recursos para formandos .....	33
Aprendizagem autodirigida 4.2.3 .....	35
Conclusão da WebQuest: avaliação e reflexão.....	35



## INTRODUÇÃO

### Objetivo

O Manual do Formando faz parte da produção intelectual 5 "Programa de Formação em Serviço ICE-CAP" e procura assegurar que os educadores adultos e comunitários estejam totalmente equipados para aproveitar o potencial dos recursos educativos do ICE-CAP. É um guia prático para promover a economia circular e a aprendizagem familiar através de ambientes on-line. O manual fornece a estes educadores uma coleção de recursos que podem ser diretamente implementados. A esperança é que os exemplos e recursos fornecidos neste manual despertem as ideias dos educadores adultos e da comunidade para desenvolver mais recursos e partilhá-los com pares e com outros fornecedores de educação de adultos.

O Manual do Formando é desenvolvido para apoiar a implementação de um programa de formação em serviço personalizado para todos os países participantes – Croácia, Finlândia, Irlanda, Portugal, Espanha e Reino Unido. A formação em serviço coloca uma ênfase significativa na utilização de novos recursos educativos baseados em desafios, desenvolvidos pelo projeto ICE-CAP. O foco da formação em serviço é assegurar que os educadores adultos e comunitários que participam construam as competências necessárias para desenvolver os seus próprios recursos, utilizando software de código aberto amplamente disponível, mas também desenvolver uma compreensão de como a aprendizagem baseada em desafios funciona melhor para os nativos digitais de hoje.

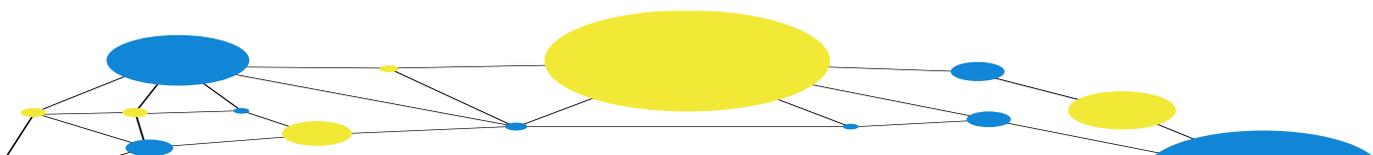
### Contexto

À medida que a economia da UE continua a evoluir a um ritmo acelerado, espera-se cada vez mais que os educadores forneçam nova formação para satisfazer as necessidades dos mercados emergentes. No entanto, em muitos casos, não é proporcionada formação apropriada em serviço.

O ICE-CAP propõe uma intervenção educacional abrangente onde as necessidades dos educadores adultos e comunitários, como intermediários fundamentais, são consideradas tão importantes como as necessidades dos utilizadores finais dos recursos - as famílias.

A formação em serviço proposta apoia estes educadores na maximização do potencial dos novos recursos educativos dinâmicos e ricos em desafios, baseados nos meios de comunicação social, representa uma inovação significativa no campo da educação de adultos. A prestação de formação por medida, abordando questões como a economia circular, é um desafio para os prestadores de educação de adultos, especialmente se houver uma procura insuficiente ou uma massa crítica de potenciais formandos numa área local.

O aproveitamento do potencial da aprendizagem online através das inúmeras plataformas online e ambientes de meios de comunicação social disponíveis, pode ter um impacto importante na acessibilidade e viabilidade da oferta da educação de adultos. Assegurar que os educadores adultos e comunitários estão confiantes de que o trabalho nestes ambientes pode ter um impacto contínuo no futuro e implicações positivas para a oferta de educação de adultos a nível local. À medida que o alcance das plataformas online continua a crescer, a procura de profissionais com formação adequada que sejam felizes e capazes de trabalhar nestes ambientes também irá crescer.



O programa de formação em serviço Manual do formando está disponível no portal interativo online ICE-CAP – <https://ice-cap.eu> – como um manual em formato pdf para impressão e como um flip-book para uso online, em cinco línguas – inglês, croata, finlandês, português e espanhol.

## Síntese

O Manual do formando está dividido em duas secções principais.

A primeira secção "Programa de Formação em Serviço" apresenta a estrutura da formação, as suas unidades e os respetivos resultados de aprendizagem.

A segunda secção "Recursos de Aprendizagem" centra-se em atividades na sala de aula de formação (ou seja, workshops práticos) e no nível de aprendizagem autodirigida. A ordem do subcapítulo segue estas duas componentes do programa de formação de boas práticas. Estão disponíveis um total de 12 recursos.

## Termos de referência

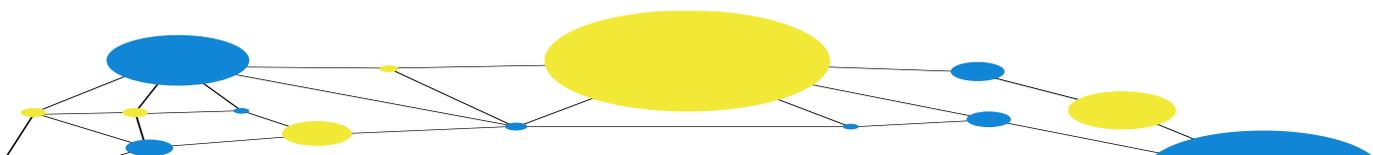
**Digital Breakout** é semelhante à *escape room*, mas utiliza formulários Google e pistas digitais em vez de fechaduras e pistas físicas

**Economia circular** baseia-se nos princípios de conceção de resíduos e poluição, manutenção de produtos e materiais em uso, e regeneração de sistemas naturais

**Aprendizagem baseada em desafios** é uma experiência de aprendizagem colaborativa na qual educadores e formandos trabalham em conjunto para aprenderem acerca de questões convincentes, proporem soluções para problemas reais, e adotarem medidas

**Aprendizagem familiar** fornece um conjunto de recursos e oportunidades à medida para os membros da família aprenderem em conjunto enquanto e no seio de uma família

**WebQuest** é uma atividade baseada em inquéritos em que os formandos recebem uma tarefa e têm acesso a recursos online para os ajudar a completar a tarefa



## PROGRAMA DE FORMAÇÃO EM SERVIÇO ICE-CAP

Esta secção apresenta a estrutura do Programa de Formação em Serviço ICE-CAP, as suas unidades e os resultados de aprendizagem relacionados.

A formação compreende um total de 60 horas de instrução, constituídas por 25 horas de aprendizagem prática em oficina e 35 horas de aprendizagem autodirigida online.

As 25 horas de aprendizagem prática em workshops são divididas nas três unidades de aprendizagem seguintes:

- 5 horas de workshop de introdução à economia circular e aos princípios básicos da boa prática de aprendizagem familiar
- Workshops de 10 horas que demonstram as melhores práticas na construção de um Breakout Digital e de uma WebQuest
- Workshop de 10 horas onde os educadores de adultos têm de desenvolver um esboço dos diferentes passos necessários para desenvolverem os seus próprios recursos baseados em desafios

As 35 horas de aprendizagem autodirigida online compreendem esta unidade de aprendizagem:

- orientação de 35 horas para os educadores de adultos e da comunidade desenvolverem os seus próprios recursos baseados em desafios como uma demonstração de competências

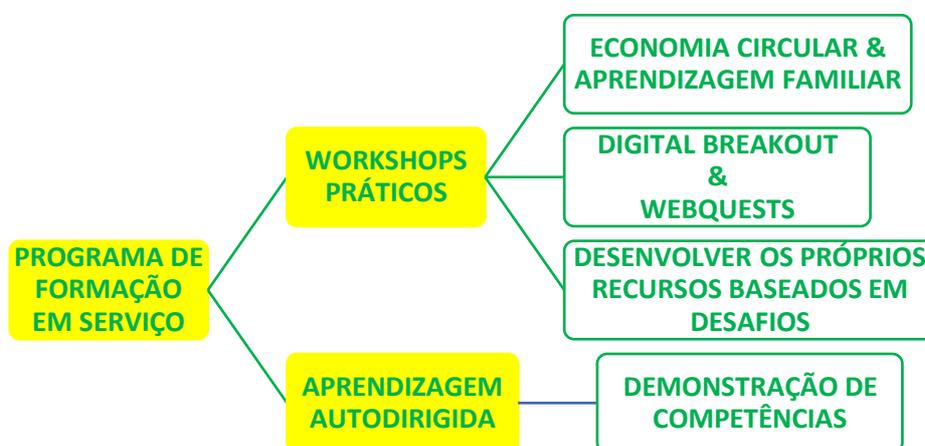
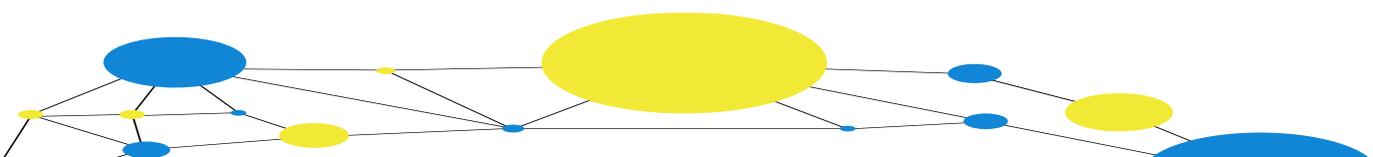


Figura 1: Programa de Formação em Serviço ICE-CAP: esquema

Para cada uma das quatro unidades de aprendizagem, apresentadas abaixo num formato de tabela, são descritos os seus objetivos e o conjunto de resultados de aprendizagem planeados para serem alcançados durante a formação, estruturados em:

- Conhecimento, i.e., o domínio da aprendizagem cognitiva – aquilo que os educadores adultos e comunitários devem saber.
- Competências, i.e., o domínio da aprendizagem prática – aquilo que os educadores de adultos e da comunidade devem aprender a fazer.



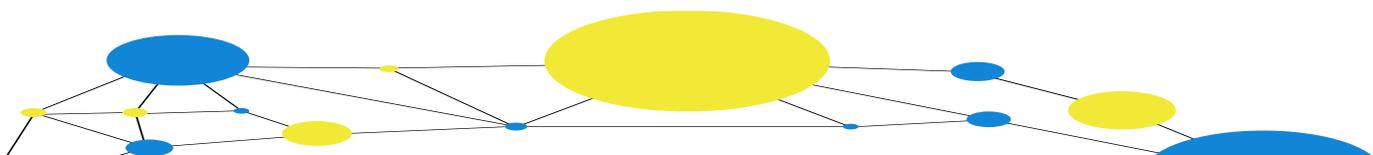
- Responsabilidade e autonomia, ou seja, o domínio da aprendizagem afetiva – o que é desejável que os educadores adultos e comunitários façam.

## Unidade 1 | Temas do ICE-CAP: introdução

<b>OBJETIVO</b>	<b>Introduzir a economia circular e os princípios básicos das boas práticas de aprendizagem familiar</b>		
<b>UNIDADE 1.1</b>	<b>Após a conclusão desta unidade, os educadores de adultos e da comunidade serão capazes de...</b>		
<b>INTRODUÇÃO À ECONOMIA CIRCULAR</b>	<b>CONHECIMENTO</b>	<b>COMPETÊNCIAS</b>	<b>RESPONSIBILIDADE E AUTONOMIA</b>
	Esboçar os princípios básicos da economia circular	Identificar as vantagens da economia circular	Promover a economia circular na família
<b>UNIDADE 1.2</b>	<b>Após a conclusão desta unidade, os educadores de adultos e da comunidade serão capazes de...</b>		
<b>RECURSOS DE APRENDIZAGEM</b>	<b>WORKSHOP PRÁTICO 1.1</b>		
<b>INTRODUÇÃO DE PRINCÍPIOS BÁSICOS DE BOAS PRÁTICAS DE APRENDIZAGEM FAMILIAR</b>	<b>CONHECIMENTO</b>	<b>COMPETÊNCIAS</b>	<b>RESPONSIBILIDADE E AUTONOMIA</b>
	Enumerar os principais desafios dos ambientes de aprendizagem online num contexto de aprendizagem familiar	Identificar dicas práticas para obter uma boa utilização da Internet em ambientes de aprendizagem online	Contribuir para uma atitude motivada em relação aos ambientes de aprendizagem online
<b>RECURSOS DE APRENDIZAGEM</b>	<b>WORKSHOP PRÁTICO 1.2</b>		

## Unidade 2 | Digital Breakout e WebQuest: boas práticas

<b>OBJETIVO</b>	<b>Demonstrar boas práticas na construção de uma Digital Breakout e uma WebQuest</b>		
<b>UNIDADE 2.1</b>	<b>Após a conclusão desta unidade, os educadores de adultos e da comunidade serão capazes de...</b>		
<b>CONSTRUÇÃO DE UMA DIGITAL BREAKOUT</b>	<b>CONHECIMENTO</b>	<b>COMPETÊNCIAS</b>	<b>RESPONSIBILIDADE E AUTONOMIA</b>
	Compreender o que está por trás da construção de uma Digital Breakout	Analisar o que uma Digital Breakout é, poderia ser e não é	Avaliar uma Digital Breakout com base em critérios de avaliação
<b>RECURSOS DE APRENDIZAGEM</b>	<b>WORKSHOP PRÁTICO 2.1</b>		
<b>UNIDADE 2.2</b>	<b>Após a conclusão desta unidade, os educadores de adultos e da comunidade serão capazes de...</b>		



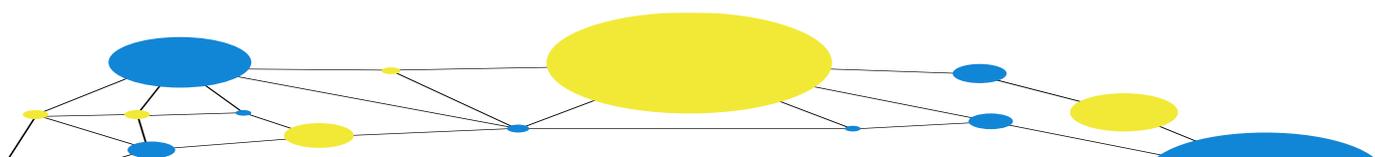
CONSTRUÇÃO DE UMA WEBQUEST	CONHECIMENTO	COMPETÊNCIAS	RESPONSIBILIDADE E AUTONOMIA
	Compreender o que está por trás da construção de uma Webquest	Analisar o que uma Webquest é, poderia ser e não é	Avaliar uma Webquest com base em critérios de avaliação
RECURSOS DE APRENDIZAGEM	WORKSHOP PRÁTICO 2.2		

### Unidade 3 | Recursos baseados em desafios: passo a passo

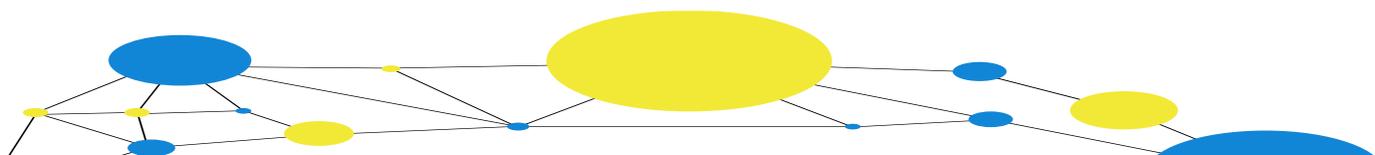
OBJETIVO	Elaborar um esboço dos diferentes passos necessários para desenvolver os próprios recursos baseados em desafios		
UNIDADE 3.1	Após a conclusão desta unidade, os educadores de adultos e da comunidade serão capazes de...		
DEFINIÇÃO DOS PASSOS PARA DESENVOLVER RECURSOS BASEADOS EM DESAFIOS	CONHECIMENTO	COMPETÊNCIAS	RESPONSIBILIDADE E AUTONOMIA
	Refletir sobre ideias-chave de aprendizagem baseadas em desafios	Identificar as três fases e as suas atividades da aprendizagem baseada em desafios	Mostrar as boas práticas relativamente à abordagem da aprendizagem baseada em desafios
RECURSOS DE APRENDIZAGEM	WORKSHOP PRÁTICO 3.1		

### Unidade 4 | Recursos baseados em desafios: colocar em prática

OBJETIVO	Auto-orientar os educadores adultos no desenvolvimento dos seus próprios recursos baseados em desafios como uma demonstração de competências		
UNIDADE 4.1	Após a conclusão desta unidade, os educadores de adultos e da comunidade serão capazes de...		
CONSTRUÇÃO DE UMA DIGITAL BREAKOUT	CONHECIMENTO	COMPETÊNCIAS	RESPONSIBILIDADE E AUTONOMIA
	Listar e rever passos específicos, ferramentas, métodos e recursos na criação e implementação de uma Digital Breakout	Criar e estruturar uma Digital Breakout, bem como incorporar vários meios personalizados e ferramentas interativas numa breakout	Promover e pôr em prática técnicas e processos criativos para desenvolver materiais e atividades de ensino
RECURSOS DE APRENDIZAGEM	AUTOAPRENDIZAGEM DIRIGIDA 4.1.1; 4.1.2; 4.1.3; 4.1.4		
UNIDADE 4.2	Após a conclusão desta unidade, os educadores de adultos e da comunidade serão capazes de...		



	CONHECIMENTO	COMPETÊNCIAS	RESPONSIBILIDADE E AUTONOMIA
<b>CONSTRUÇÃO DE UMA WEBQUEST</b>	Listar e rever passos específicos, ferramentas, métodos e recursos na criação e implementação de uma WebQuest	Formular uma WebQuest envolvente e motivante, utilizando problemas do mundo real e situações autênticas	Encorajar a autonomia, metacognição e reflexão nos formandos
<b>RECURSOS DE APRENDIZAGEM</b>	<b>AUTOAPRENDIZAGEM DIRIGIDA 4.2.1; 4.2.2; 4.2.3</b>		



## RECURSOS DE APRENDIZAGEM

Esta segunda secção apresenta um total de 12 recursos, 5 para apoiar a realização dos workshops práticos, num ambiente presencial; e 7 atividades de autoaprendizagem, a serem realizadas por educadores de adultos e da comunidade. O parceiro português, AEVA, e o parceiro croata, DANTE, foram responsáveis por ambos os conjuntos de recursos, respetivamente.

Cada um dos recursos fornece um conjunto de instruções, incluindo:

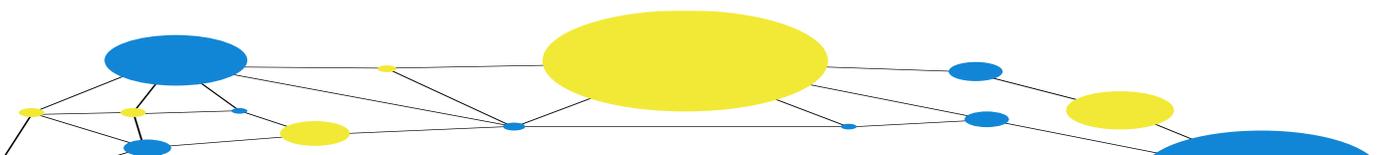
- Duração, em horas
- Objetivo, explicar o objetivo e quais as competências que podem ser desenvolvidas
- Aspectos práticos relacionados com aspetos logísticos e materiais necessários
- Instruções passo-a-passo, oferecendo várias referências online para apoiar a atividade
- Fichas de trabalho, sempre que necessário
- Notas de aprendizagem, um espaço para os registos dos participantes

Os 5 workshops práticos estão planeados para serem ministrados por formadores que participaram no evento transnacional de formação do projeto ICE-CAP, estando relacionados com as três primeiras unidades de aprendizagem apresentadas na secção anterior, e abordam os seguintes tópicos:

- 1) Introdução à economia circular
- 2) Introdução a princípios básicos de boas práticas de aprendizagem familiar
- 3) Construção de uma Digital Breakout
- 4) Construção de uma WebQuest
- 5) Descrição das etapas para desenvolver recursos baseados em desafios

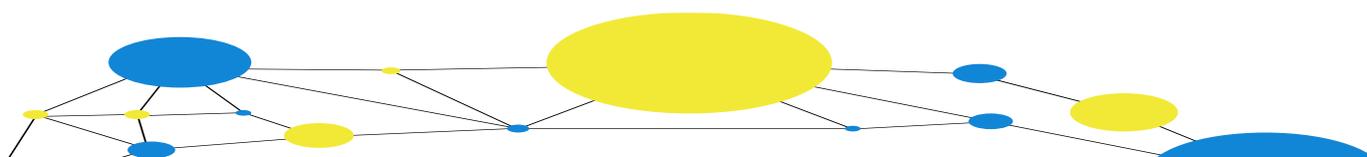
As 7 atividades de aprendizagem autodirigida foram concebidas para orientar os educadores de adultos e da comunidade a irem mais longe e tomarem a iniciativa de desenvolver recursos próprios baseados em desafios como uma demonstração de competências, e abordam os seguintes tópicos:

- 1) Criação de uma fechadura para uma Digital Breakout
- 2) Criação de uma breakout room
- 3) Enriquecimento da sua Digital Breakout com imagens e diapositivos
- 4) Criação de gráficos de Digital Breakout
- 5) Desenvolvimento de uma WebQuest: introdução e tarefa
- 6) O processo WebQuest: etapas e recursos para os formandos
- 7) Conclusão da WebQuest: avaliação e reflexão



## Workshops práticos

<b>Workshop prático 1.1</b>		<b>Introdução à economia circular</b>	
<b>Participantes</b>		Educadores de adultos e da comunidade	
<b>Duração</b>		2.5 horas	
<b>OBJETIVO</b>			
<b>Por que é que este recurso é disponibilizado?</b>			
<p>As famílias desempenham um papel importante na transição para uma economia circular.</p> <p>O objetivo deste workshop é o de consciencializar os participantes para a forma como as famílias podem contribuir para a transição para uma economia mais circular, entrando em contacto com os principais princípios da economia circular e as suas vantagens.</p>			
<b>O que se pretende com este recurso?</b>			
<p>Depois de completar este recurso, os participantes deverão ser capazes de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Descrever os princípios básicos de uma economia circular e identificar as suas vantagens</li> <li>- Promover a economia circular no seio da família</li> </ul>			
<b>ASPETOS PRÁTICOS</b>			
<b>Que espaço é necessário?</b>	<b>O que é necessário preparar antecipadamente?</b>	<b>Que materiais são necessários?</b>	
Sala de formação	Acesso à internet	Computador/tablet	
<b>INTRUÇÕES PASSO A PASSO</b>			
<b>1. Descrever os princípios básicos de uma economia circular e identificar as suas vantagens</b>			
<p>Uma economia circular é um sistema económico de circuitos fechados em que as matérias-primas, componentes e produtos perdem o mínimo de valor possível, são utilizadas fontes de energia renováveis e o pensamento dos sistemas está no centro. Há três aspetos que devem ser considerados:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Reduzir</li> <li>✓ Reutilizar</li> <li>✓ Reciclar</li> </ul> <p>Agora, tendo isto em mente, os participantes devem descobrir por si próprios, quais são os princípios principais de uma economia circular. Podem utilizar os links abaixo ou outros que preferam e, em seguida, devem tentar resumir as principais vantagens da mesma.</p> <p><a href="https://archive.ellenmacarthurfoundation.org/pt/economia-circular/conceito">https://archive.ellenmacarthurfoundation.org/pt/economia-circular/conceito</a> (PT)</p>			



<https://youmatter.world/en/definition/definitions-circular-economy-meaning-definition-benefits-barriers/> (EN)

<https://logisticaversa.org/economia-circular-definicao-principios-beneficios-e-barreiras/> (PT)

<https://kenniskaarten.hetgroenebrein.nl/en/knowledge-map-circular-economy/ce-economic-advantages/> (EN)

<https://eco.nomia.pt/pt/economia-circular/estrategias> (PT)

## 2. Promover a economia circular no seio da família

Depois de se familiarizarem com os princípios económicos circulares e principais vantagens, os participantes devem ser convidados a refletir sobre como podem utilizá-lo nas suas vidas, em casa e com as suas próprias famílias. Devem utilizar a Internet para formar algumas ideias sobre a forma como os ajudar a criar o seu próprio plano com os princípios económicos circulares que podem aplicar no dia-a-dia.

Abaixo encontram-se alguns links que podem ser utilizados ou podem ser utilizados outros. Posteriormente, devem criar um plano para a sua família, num formato de estilo livre, identificando o que poderia representar o maior desafio para a sua família.

<https://www.livingcircular.veolia.com/en/eco-citizen/circular-economy-home> (EN)

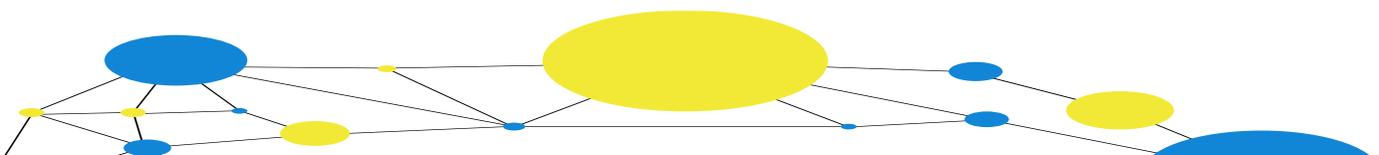
<https://www.livingcircular.veolia.com/en/eco-citizen/sustainable-lifestyle-circular-economy> (EN)

<https://theconsciousclub.com/articles/sustainability-how-to-achieve-your-own-circular-economy-at-home> (EN)

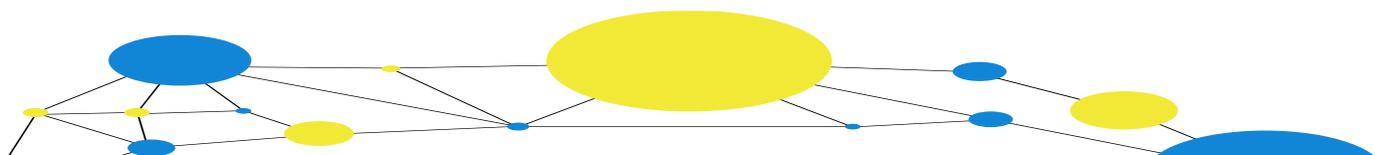
*(pode traduzir as páginas para português usando o Google Chrome: 1. No computador, abra o Chrome. 2.*

*Aceda a uma página Web escrita noutra idioma. 3. Na parte superior, clique em Traduzir. 4. O Chrome traduz a página Web desta vez.)*

### NOTAS DE APRENDIZAGEM



<b>Workshop prático 1.2</b>		<b>Introdução aos princípios básicos de boas práticas de aprendizagem familiar</b>	
<b>Participantes</b>		Educadores de adultos e da comunidade	
<b>Duração</b>		2.5 horas	
<b>OBJETIVO</b>			
<b>Por que é que este recurso é disponibilizado?</b>			
<p>No contexto da aprendizagem familiar, os ambientes online têm um papel importante. A utilização da Internet pode ser encarada de forma diferente por educadores adultos e pelos seus formandos, mas isso não deve afastá-los uns dos outros.</p> <p>O objetivo deste workshop é encorajar os participantes a encararem os ambientes online num contexto de aprendizagem familiar, obtendo uma boa utilização da mesma e estando conscientes dos seus principais desafios.</p>			
<b>O que se pretende com este recurso?</b>			
<p>Depois de completar este recurso, os participantes deverão ser capazes de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Enumerar os principais desafios da aprendizagem online num contexto de aprendizagem familiar</li> <li>- Identificar dicas práticas para obter uma boa utilização da Internet em ambientes de aprendizagem online</li> <li>- Contribuir para uma atitude motivada em relação aos ambientes de aprendizagem online</li> </ul>			
<b>ASPETOS PRÁTICOS</b>			
<b>Que espaço é necessário?</b>	<b>O que é necessário preparar antecipadamente?</b>	<b>Que materiais são necessários?</b>	
Sala de formação	Acesso à internet	Computador/tablet	
<b>INSTRUÇÕES PASSO A PASSO</b>			
<b>1. Os principais desafios dos ambientes de aprendizagem online e dicas para obter uma boa utilização da Internet num contexto de aprendizagem familiar</b>			
<p>Hoje em dia, as crianças são tecnologicamente avançadas e estão confiantes na sua capacidade. Por vezes, a sua capacidade em relação a um ambiente online ultrapassa a capacidade dos seus pais. No entanto, por vezes esta capacidade não é acompanhada pela maturidade. Além disso, através da Internet, as crianças podem ter acesso a conteúdos impróprios, estar sujeitas a cyberbullying, partilha excessiva de informação privada e dependência de jogos online. Assim, é necessário o equilíbrio entre supervisão e autonomia.</p>			



Tendo isto em mente, os participantes devem fazer alguma investigação sobre os principais desafios dos ambientes de aprendizagem online e sobre como conseguir uma boa utilização da Internet num contexto de aprendizagem familiar. Podem utilizar as ligações abaixo ou outras que preferam e, em seguida, devem tentar resumir as suas conclusões.

<http://www.kathleenamorris.com/2019/05/16/internet-safety-parents/> (EN)

<https://www.kaspersky.com.br/resource-center/preemptive-safety/internet-safety-tips-for-parents>

(PT)

<https://www.childnet.com/resources/online-safety-activities-you-can-do-from-home> (EN)

<https://www.seguranet.pt/pt/atividades> (PT)

<https://www.fosi.org/good-digital-parenting/6-tips-on-helping-your-kids-use-the-internet-optimally>

(EN)

<https://dicademaec.com/5-dicas-internet/> (PT)

## 2. Uma atitude motivada em relação a ambientes de aprendizagem online

Aceitemos o facto de que os gadgets que eram utilizados para fins recreativos como jogos, desenhos animados e filmes, são agora utilizados para fins educativos. Por conseguinte, os educadores precisam de encorajar os seus filhos a terem uma comunicação aberta sobre os seus pontos de vista em relação à aprendizagem online e considerar o seu feedback suficientemente digno para ser discutido com eles. Os educadores precisam de enfrentar o facto de que, para esta jovem geração, estes gadgets farão parte do seu mundo.

Abaixo encontram-se alguns links que os participantes podem utilizar ou que podem utilizar outros. Posteriormente, devem listar as principais atitudes que pensam que poderão precisar de mudar em relação ao ambiente de aprendizagem online.

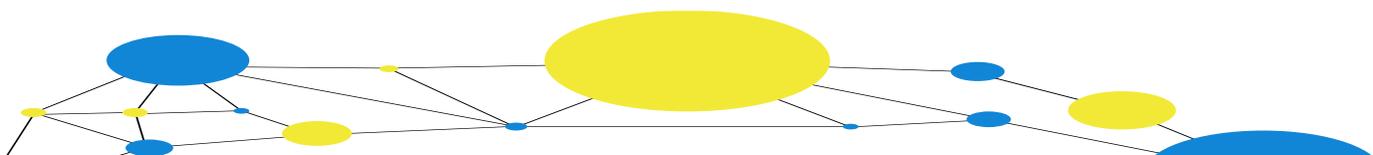
<https://vega.edu.in/how-to-keep-children-motivated-when-they-are-learning-online/> (EN)

<https://grupomarista.org.br/blog/como-os-pais-podem-ajudar-a-manter-a-motivacao-nas-aulas-online/> (PT)

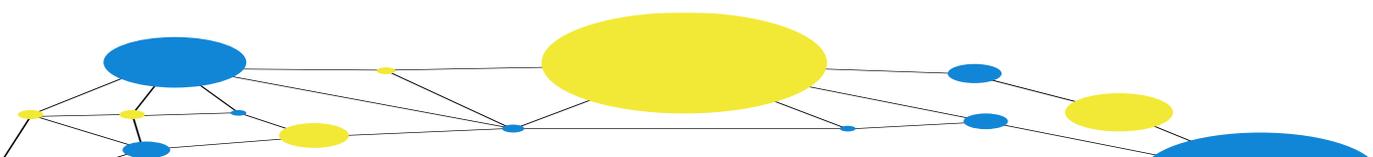
<https://onlinelearninginsights.wordpress.com/2012/08/31/how-to-motivate-students-in-the-online-learning-environment/> (EN)

<https://vega.edu.in/digital-detox/> (EN)

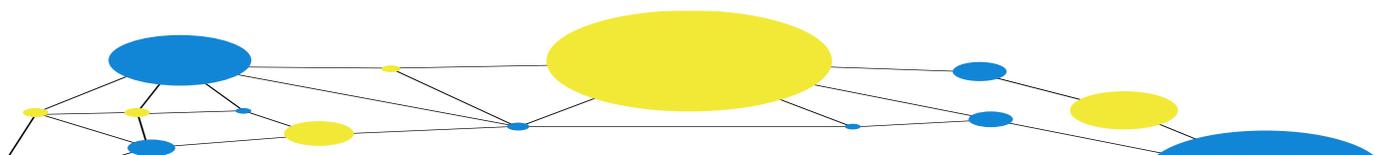
<https://www.saberviver.pt/bem-estar/saude/7-motivos-deve-um-digital-detox-faze-lo/> (PT)



NOTAS DE APRENDIZAGEM



Workshop prático 2.1		Construção de uma Digital Breakout	
Participantes	Educadores de adultos e da comunidade		
Duração	5 horas		
OBJETIVO			
<p><b>Por que é que este recurso é disponibilizado?</b></p> <p>É importante compreender os recursos disponíveis online baseados em desafios que podem ser utilizados num contexto de aprendizagem. As Digital Breakouts são um deste tipo de recursos. Portanto, este workshop visa familiarizar os educadores adultos com a Digital Breakout, a sua construção e fornecer-lhes algumas ferramentas para a sua avaliação.</p> <p><b>O que se pretende com este recurso?</b></p> <p>Depois de completar este recurso, os participantes deverão ser capazes de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Compreender a construção que está por trás de uma Digital Breakout</li> <li>- Analisar o que é, poderia ser e não é uma Digital Breakout</li> <li>- Avaliar uma Digital Breakout com base em critérios de avaliação</li> </ul>			
ASPETOS PRÁTICOS			
<p><b>Que espaço é necessário?</b></p> <p>Sala de formação</p>	<p><b>O que é necessário preparar antecipadamente?</b></p> <p>Acesso à internet</p> <p>Ficha de trabalho impressa</p>	<p><b>Que materiais são necessários?</b></p> <p>Computador/tablet</p>	
INSTRUÇÕES PASSO A PASSO			
<p><b>1. A construção que está por trás de uma Digital Breakout</b></p> <p>A Digital Breakout é uma página web que permite aos formandos usar a informação para resolver puzzles e problemas digitais. Contém perguntas com validação de dados e, a menos que se forneça o conteúdo exato, a pergunta não é desbloqueada. Pela mesma razão, não será possível submeter o formulário, a menos que seja introduzido o conteúdo correto.</p> <p>Os participantes devem utilizar a Internet para descobrir o que define uma Digital Breakout e quais são os seus princípios básicos. Podem utilizar as ligações abaixo ou outras que preferirem. Depois, devem identificar situações em que as Digital Breakouts podem ser úteis num ambiente de aprendizagem online.</p> <p><a href="https://blog.tcea.org/50-states-digital-breakout/">https://blog.tcea.org/50-states-digital-breakout/</a> (EN)</p> <p><a href="https://sites.google.com/gtrainerdemo.coffeyitrt.com/digitalbreakoutedu/home">https://sites.google.com/gtrainerdemo.coffeyitrt.com/digitalbreakoutedu/home</a> (EN)</p>			



## 2. O que é, poderia ser e não é uma Digital Breakout

Para criar uma Digital Breakout, é preciso estar ciente da sua estrutura. Assim, analisando o que é, o que poderia ser e o que não é uma Digital Breakout é o desafio que os participantes serão convidados a fazer. Sendo a Digital Breakout um desafio de base online – a Internet deve ser utilizada como fonte principal. Os participantes podem utilizar os links abaixo ou outros e devem trabalhar em pequenos grupos.

Todos os grupos devem identificar-se: 1) o que é; 2) o que poderia ser e 3) o que não é uma Digital Breakout.

Depois devem discutir as suas conclusões.

<https://www.youtube.com/watch?v=4AH5uC6wRpw>

<https://www.youtube.com/watch?v=Cy4Q2LPSkis>

<https://meredithakers.com/2019/11/17/digital-breakout-made-easy/>

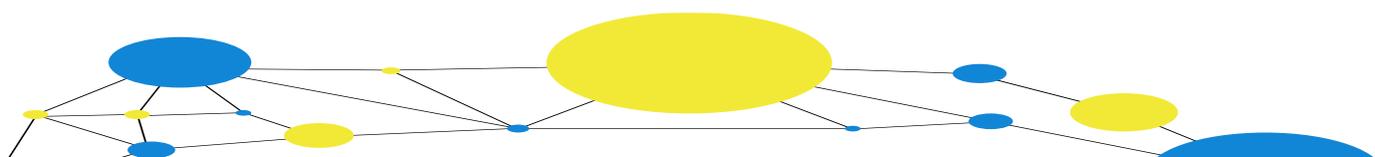
*(Como ativar legendas traduzidas no YouTube: 1. Clique no ícone de configurações abaixo da tela do vídeo; Clique em Legendas/CC; 2. Clique em "Traduzir Automaticamente"; 3. Selecione um idioma.)*

## 3. Avaliação da Digital Breakout

Como qualquer atividade de aprendizagem, uma Digital Breakout deve poder ser avaliada. A criatividade, um enredo coerente e desafios que ajudam a avaliar a competência ou os resultados da aprendizagem são alguns dos critérios que devem ser tidos em conta em qualquer avaliação.

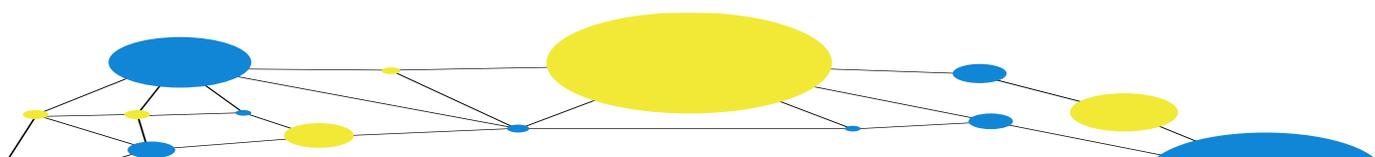
Portanto, tendo em conta a escala incluída nas Fichas de Trabalho, os participantes devem avaliar os diferentes Digital Breakouts e depois discutir a sua avaliação.

### NOTAS DE APRENDIZAGEM

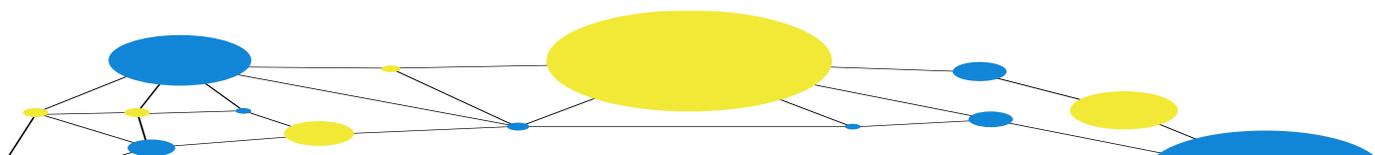


**FICHA DE TRABALHO**

CRITÉRIOS	Início 0 pontos	Desenvolvimento 2 pontos	Alcançado 4 pontos	PONTUAÇÃO	COMENTÁRIOS
<b>Coerência do enredo</b>	O enredo não é claro e os materiais de aprendizagem não se encaixam nele.	O enredo não é claro ou os materiais de aprendizagem não se encaixam nele.	O enredo é claro e os materiais de aprendizagem encaixam-se nele.		
<b>Criatividade</b>	As imagens ou vídeos não suportam visualmente a história. Não ajudam o leitor a visualizar a narrativa.	As imagens ou vídeos não apoiam visualmente a história ou não ajudam o leitor a visualizar a narrativa.	As imagens ou vídeos apoiam visualmente a história. Ajudam o jogador a visualizar a narrativa e a mantê-lo motivado.		
<b>Relevância dos desafios para avaliar as competências</b>	Os desafios não são relevantes e não ajudam a avaliar as competências/ resultados da aprendizagem.	Os desafios não são relevantes ou não ajudam a avaliar as competências/ resultados da aprendizagem.	Os desafios são relevantes e ajudam a avaliar as competências/ resultados da aprendizagem.		
<b>Desafios adaptados ao alvo</b>	Os desafios não estão ajustados ao alvo.	Alguns dos desafios não estão ajustados ao alvo.	Os desafios estão ajustados ao alvo.		



<b>Workshop prático 2.2</b>		<b>Construção de uma WebQuest</b>	
<b>Participantes</b>		Educadores de adultos e da comunidade	
<b>Duração</b>		5 horas	
<b>OBJETIVO</b>			
<b>Por que é que este recurso é disponibilizado?</b>			
<p>É importante compreender os recursos disponíveis online baseados em desafios que podem ser utilizados num contexto de aprendizagem. A WebQuest é um destes recursos.</p> <p>Portanto, este workshop visa familiarizar os educadores adultos com a WebQuest, a sua construção e fornecer-lhes algumas ferramentas para a sua avaliação.</p>			
<b>O que se pretende com este recurso?</b>			
<p>Depois de completar este recurso, os participantes deverão ser capazes de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Compreender a construção que está por trás de uma Webquest</li> <li>- Analisar o que é, poderia ser e não é uma Webquest</li> <li>- Avaliar uma Webquest com base em critérios de avaliação</li> </ul>			
<b>ASPETOS PRÁTICOS</b>			
<b>Que espaço é necessário?</b>	<b>O que é necessário preparar antecipadamente?</b>	<b>Que materiais são necessários?</b>	
Sala de formação	Acesso à internet Ficha de trabalho impressa	Computador/tablet	
<b>STEP-BY-STEP INSTRUCTION</b>			
<b>1. A construção que está por trás de uma WebQuest</b>			
<p>Segundo Bernie Dodge, o seu fundador, uma WebQuest é uma atividade orientada para o inquirido em que parte ou toda a informação com a qual os formandos interagem provém de recursos na Internet, opcionalmente complementada com videoconferência.</p> <p>Tendo isto em mente, os participantes devem utilizar a Internet para descobrir o que define um WebQuest, quais são os seus princípios básicos. Podem utilizar as ligações abaixo ou outras que preferam. Depois, devem identificar situações em que uma WebQuest possa ser útil num ambiente de aprendizagem online.</p>			
<p><a href="https://sites.google.com/site/bloomstaxonomyjae/home/webquest/the-7-components-of-webquests">https://sites.google.com/site/bloomstaxonomyjae/home/webquest/the-7-components-of-webquests</a> (EN)</p>			
<p><a href="https://manekluan.blogs.sapo.pt/2577.html">https://manekluan.blogs.sapo.pt/2577.html</a> (PT)</p>			
<p><a href="https://www.edutopia.org/discussion/examples-webquests-science">https://www.edutopia.org/discussion/examples-webquests-science</a> (EN)</p>			
<p><a href="https://edufor.pt/innovar.pt/cre/phpwebquest/procesa_index_todas.php">https://edufor.pt/innovar.pt/cre/phpwebquest/procesa_index_todas.php</a> (PT)</p>			



## 2. O que é, poderia ser e não é uma WebQuest

Para criar uma WebQuest é preciso ter consciência da sua estrutura. Assim, analisando o que é, o que poderia ser e o que não é uma WebQuest, os participantes serão convidados a participar no desafio. Sendo a WebQuest um recurso online baseado em desafios, a Internet deve ser utilizada como a fonte principal. Os participantes podem utilizar os links abaixo ou outros e devem trabalhar em pequenos grupos.

Todos os grupos devem identificar-se: 1) o que é; 2) o que poderia ser e 3) o que não é uma WebQuest. Depois devem discutir as suas conclusões.

<https://www.edtechteam.com/blog/2018/08/hyperdoc-not-webquest/> (EN)

<https://tommark.com/writings/what-webquests-are/> (EN)

[https://www.thirteen.org/edonline/concept2class/webquests/index\\_sub3.html](https://www.thirteen.org/edonline/concept2class/webquests/index_sub3.html) (EN)

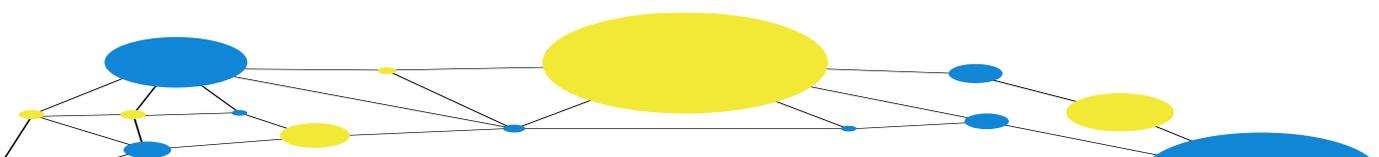
[http://web.archive.org/web/20050623151929/http://bestwebquests.com/tips/red\\_flags.asp](http://web.archive.org/web/20050623151929/http://bestwebquests.com/tips/red_flags.asp) (EN)

## 3. Avaliação de uma WebQuest

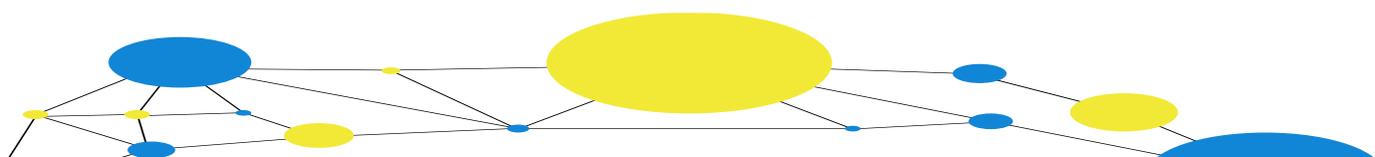
Como qualquer atividade de aprendizagem, uma WebQuest deve ser capaz de ser avaliada. Introdução, Tarefa, Processo, Recursos e Conclusão são as questões que devem ser tidas em conta em qualquer avaliação.

Portanto, tendo em conta a escala incluída nas folhas de trabalho, os participantes devem avaliar diferentes WebQuests e depois discutir a sua avaliação.

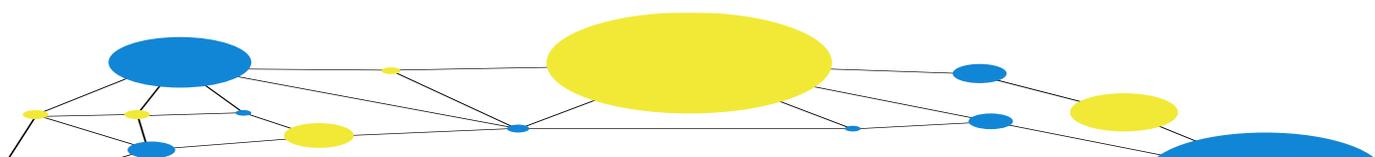
### NOTAS DE APRENDIZAGEM



FICHA DE TRABALHO					
CRITÉRIOS	Início 0 pontos	Desenvolvimento 2 pontos	Alcançado 4 pontos	PONTUAÇÃO	COMENTÁRIOS
<b>Introdução motivacional e eficácia cognitiva</b>	A introdução não motiva nem prepara o leitor para o que está para vir.	A introdução não motiva ou não prepara o leitor para o que está para vir.	A introdução motiva nem prepara o leitor para o que está para vir.		
<b>Nível cognitivo da tarefa</b>	A tarefa exige simplesmente a compreensão ou recontagem de informação encontrada em páginas web e a resposta a perguntas factuais.	A tarefa é exequível mas é limitada no seu significado para a vida dos formandos.	A tarefa é envolvente e requer a síntese de múltiplas fontes de informação e/ou a tomada de posição, e/ou ir além dos dados fornecidos.		
<b>Riqueza do processo</b>	O processo tem poucas etapas, sem papéis separados atribuídos.	O processo tem algumas tarefas ou papéis distintos atribuídos. São necessárias atividades mais complexas.	O processo tem diferentes papéis atribuídos para ajudar os formandos a compreender diferentes perspetivas e/ou a partilhar responsabilidades na realização da tarefa.		
<b>Relevância dos recursos</b>	Os recursos fornecidos não são adequados para que os formandos realizem a tarefa.	Existe alguma ligação entre os recursos e a informação necessária para que os formandos realizem a tarefa.	Existe uma ligação clara e significativa entre todos os recursos e a informação necessária para que os formandos realizem a tarefa.		
<b>Conclusão com significado</b>	A conclusão não está de acordo com as regras.	A conclusão está de acordo com as regras, mas não está claramente ligada ao objetivo da WebQuest.	A tarefa está de acordo com as regras e está claramente ligada à experiência do formando e ao objetivo da WebQuest.		



<b>Workshop prático 3.1</b>		<b>Descrição dos passos para desenvolver recursos baseados em desafios</b>	
<b>Participantes</b>	Educadores de adultos e da comunidade		
<b>Duração</b>	5 horas		
<b>OBJETIVO</b>			
<b>Por que é que este recurso é disponibilizado?</b>			
<p>A aprendizagem baseada em desafios é uma abordagem que visa fornecer um quadro eficiente e eficaz para a aprendizagem, ao mesmo tempo que resolve os desafios do mundo real.</p> <p>Ao realizar este workshop, os participantes serão convidados a entrar em contacto com este processo colaborativo e prático, para que possam utilizar os seus princípios nos recursos que possam criar no futuro.</p>			
<b>O que se pretende com este recurso?</b>			
<p>Depois de completar este recurso, os participantes deverão ser capazes de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Refletir sobre ideias-chave de aprendizagem baseadas em desafios</li> <li>- Identificar as três fases e as suas atividades da aprendizagem baseada em desafios</li> <li>- Mostrar as melhores práticas relativamente à abordagem da aprendizagem baseada em desafios</li> </ul>			
<b>ASPETOS PRÁTICOS</b>			
<b>Que espaço é necessário?</b>	<b>O que é necessário preparar antecipadamente?</b>	<b>Que materiais são necessários?</b>	
Sala de formação	Acesso à internet	Computador/tablet	
<b>INSTRUÇÕES PASSO A PASSO</b>			
<b>1. Refletir sobre ideias-chave da aprendizagem baseada em desafios</b>			
<p>A aprendizagem baseada em desafios assenta na base da aprendizagem experimental e a sua estrutura é informada por ideias inovadoras da educação, meios de comunicação, tecnologia, entretenimento, recreação, local de trabalho e sociedade.</p> <p>Com isto em mente, os participantes devem refletir sobre as ideias-chave da aprendizagem baseada em desafios usando a ligação abaixo ou outras que preferirem. Depois, devem resumir e discutir que ideia ou ideias-chave pensam que serão mais relevantes para o seu contexto.</p> <p><a href="https://www.challengebasedlearning.org/pt/about/">https://www.challengebasedlearning.org/pt/about/</a> (PT)</p>			
<b>2. As três fases e as suas atividades de aprendizagem baseada em desafios</b>			
<p>Envolver, Investigar e Agir representam as suas três fases de aprendizagem baseada em desafios. Cada fase inclui atividades específicas. O apoio a todas as fases é um processo contínuo de documentação, reflexão e partilha.</p>			



Com isto em mente, os participantes devem refletir sobre as três fases da aprendizagem baseada em desafios usando os links abaixo ou outros que preferem. Em seguida, devem resumir as características de cada fase e as suas atividades.

<https://www.challengebasedlearning.org/pt/framework/> (PT)

<https://www.smores.com/zd280-challenge-based-learning> (EN)

<https://www.youtube.com/watch?v=MHOxbc-xMNI>

### 3. Boas práticas da aprendizagem baseada em desafios

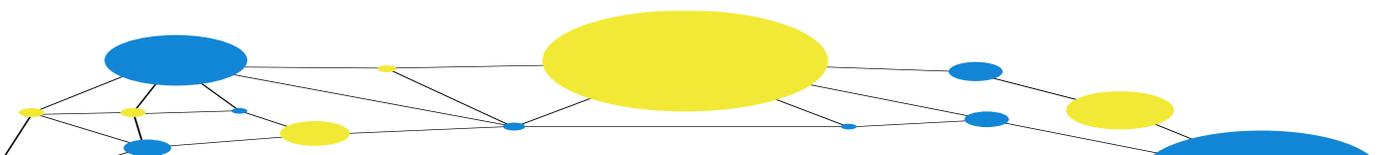
Há algumas dicas que podem ser úteis se se quiser adotar uma abordagem de aprendizagem baseada em desafios, em cada fase, atividade ou em todo o processo.

Nesta parte, os participantes devem mostrar as melhores práticas de aprendizagem baseada em desafios, usando o link abaixo ou outros que prefiram. Devem trabalhar em pequenos grupos e criar um mapa criativo das boas práticas que considerem mais relevantes e identificá-las na fase ou atividade correspondente.

[https://www.challengebasedlearning.org/wp-content/uploads/2019/02/CBL\\_Guide2016.pdf](https://www.challengebasedlearning.org/wp-content/uploads/2019/02/CBL_Guide2016.pdf) (EN)

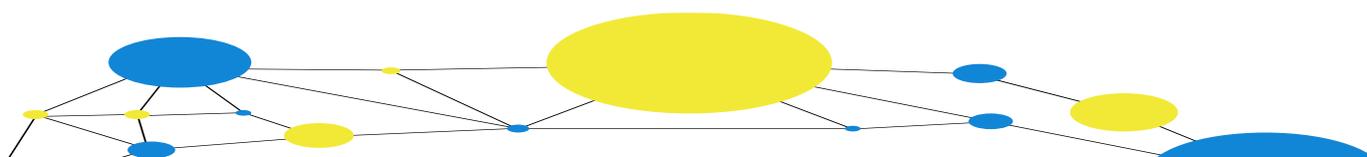
[https://images.apple.com/education/docs/CBL\\_Classroom\\_Guide\\_Jan\\_2011.pdf](https://images.apple.com/education/docs/CBL_Classroom_Guide_Jan_2011.pdf) (EN)

## NOTAS DE APRENDIZAGEM



## Aprendizagem autodirigida

<b>Self-directed learning 4.1.1</b>		<b>Creating a lock for a Digital Breakout</b>	
<b>Participantes</b>		Educadores de adultos e da comunidade	
<b>Duração</b>		10 horas	
<b>OBJETIVO</b>			
<b>Por que é que este recurso é disponibilizado?</b>			
A primeira fase do processo de construção de uma Digital Breakout é explorar recursos gratuitos disponíveis, como Conta e Formulários Google, para criar conteúdos online adaptados, como Digital Breakouts.			
<b>O que se pretende com este recurso?</b>			
Depois de completar este recurso, os participantes deverão ser capazes de:			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reveja um exemplo de uma Digital Breakout</li> <li>- Criar e utilizar uma Conta Google</li> <li>- Criar um quiz utilizando os formulários Google</li> <li>- Usar opções de breakout-relevant no Google Form</li> </ul>			
<b>ASPETOS PRÁTICOS</b>			
<b>Que espaço é necessário?</b>	<b>O que é necessário preparar antecipadamente?</b>	<b>Que materiais são necessários?</b>	
Sala de formação	Acesso à internet	Computador/tablet	
<b>INSTRUÇÕES PASSO A PASSO</b>			
<b>1. Criação de uma Google Account</b>			
A Google e os seus muitos serviços são uma opção livremente disponível para educadores que queiram criar e utilizar digital breakouts no seu ensino.			
Para começar, crie e/ou inicie sessão na sua Conta Google – isto dá-lhe acesso ao Gmail, YouTube, Google Drive, Google Classroom, Google Meet, e outros.			
Para além de uma conta básica, pode ter acesso a mais opções para os serviços Google (tais como armazenamento ilimitado no seu Google Drive) se a sua escola se inscrever no G Suite for Education. A Suite G para a Educação é gratuita para as escolas.			
Utilize os links abaixo para se inscrever ou explorar os serviços Google e reveja exemplos de digital breakouts.			
<a href="https://www.google.com/account/about/">https://www.google.com/account/about/</a>			
<a href="https://edu.google.com/products/gsuite-for-education/editions/">https://edu.google.com/products/gsuite-for-education/editions/</a>			
<a href="https://edu.google.com/training-support/setup-guides/gsuite/quickstart-guide/">https://edu.google.com/training-support/setup-guides/gsuite/quickstart-guide/</a>			



<https://sites.google.com/mobilemcps.org/explorebreakout/home>

<https://sites.google.com/view/digitalbreakouttemplate>

<https://sites.google.com/tcea.org/digitalbreakouts/new-york?authuser=0>

## 2. Introdução geral ao Google Forms

Um dos elementos necessários de um Digital Breakout é um quiz ou um questionário no qual os participantes têm de introduzir respostas corretas a fim de avançar ou desbloquear o puzzle. Para criar a(s) sua(s) fechadura(s), pode utilizar os formulários Google Forms.

Utilize os links fornecidos abaixo como introdução geral aos Formulários Google – como criar um formulário, como introduzir e/ou classificar perguntas, como rever as respostas.

[Como utilizar o Google Forms - Tutorial para principiantes \(2019\)](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=BtoOHhA3aPQ>

[5 Dicas do Google Forms que Todos os Utilizadores Deveriam Saber!](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=SvkPYFUWIZs>

[25 formas práticas de utilizar o Google Forms na aula, escola](#)

<https://ditchthattextbook.com/20-practical-ways-to-use-google-forms-in-class-school/>

## 3. Opções específicas para Breakouts nos Formulários Google

Há certas opções e funções que utilizará com frequência se estiver a criar Digital Breakouts com o Google Forms. Utilize os links fornecidos abaixo para guias sobre validação de dados (criando um bloqueio) e como enviar um participante para uma pergunta diferente com base na sua resposta nos Formulários Google.

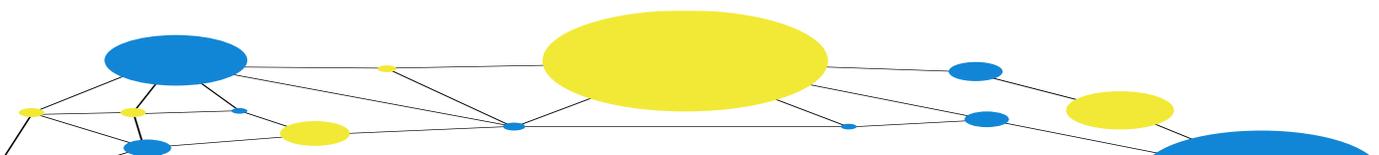
[Digital BreakoutEDU How To: "Formulário" Bloqueado](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=bAVT2xeVUQU>

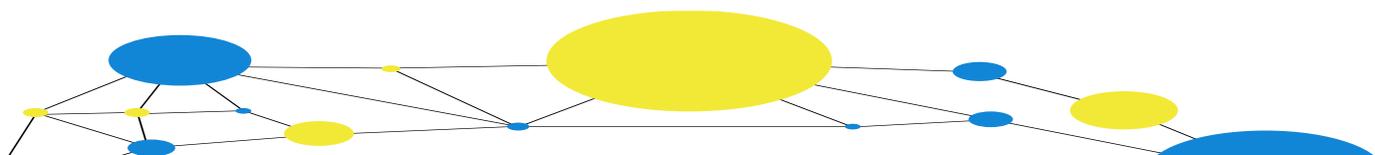
[Digital Breakout How To: Ir para a página com base na resposta](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=VpavStOFNSA>

### NOTAS DE APRENDIZAGEM



Aprendizagem autodirigida 4.1.2		Criação de uma breakout room	
<b>Participantes</b>	Educadores de adultos e da comunidade		
<b>Duração</b>	6 horas		
OBJETIVO			
<p><b>Por que é que este recurso é disponibilizado?</b></p> <p>A fase seguinte do processo de construção de uma digital breakout é a criação de uma breakout room que abrigará todos os seus desafios – o conteúdo e os puzzles e fechaduras que o acompanham.</p> <p><b>O que se pretende com este recurso?</b></p> <p>Depois de completar este recurso, os participantes deverão ser capazes de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Listar e rever os passos para a criação de uma sala de digital breakout</li> <li>- Criar e estruturar uma sala de digital breakout</li> <li>- Incorporar vários meios de comunicação e ferramentas numa breakout room</li> <li>- Partilhar uma breakout room com colaboradores (outros educadores) e formandos</li> </ul>			
ASPETOS PRÁTICOS			
<b>Que espaço é necessário?</b>	<b>O que é necessário preparar antecipadamente?</b>	<b>Que materiais são necessários?</b>	
Nenhum	Acesso à internet	Computador/tablet	
INSTRUÇÕES PASSO A PASSO			
<p><b>1. Noções básicas de criação de uma breakout room</b></p> <p>Vai precisar de um espaço virtual para colocar a sua breakout room. O Google Sites é uma opção gratuita popular entre os educadores. Alternativamente, pode utilizar as ferramentas que a Microsoft oferece – Microsoft Sway, Microsoft Forms, PowerPoint e OneNote.</p> <p>Abra, observe, e leia os recursos listados abaixo para começar a utilizar o Google Sites e/ou o Microsoft Sway. Aprenda a criar e a dispor a sua primeira breakout room e que itens (imagens, links, apresentações, questionários) podem ser incorporados nela.</p> <p><u><a href="#">Como utilizar o Google Sites 2020 - Tutorial para principiantes</a></u></p> <p><u><a href="https://www.youtube.com/watch?v=5BhCVvFWEtE">https://www.youtube.com/watch?v=5BhCVvFWEtE</a></u></p> <p><u><a href="#">Como utilizar o Novo Google Sites</a></u></p> <p><u><a href="https://www.youtube.com/watch?v=tnr-0UC50Y">https://www.youtube.com/watch?v=tnr-0UC50Y</a></u></p> <p><u><a href="#">20 dicas e truques do Google Sites</a></u></p> <p><u><a href="https://ditchthattextbook.com/20-google-sites-tips-and-tricks/">https://ditchthattextbook.com/20-google-sites-tips-and-tricks/</a></u></p> <p><u><a href="#">Digital Escape Rooms com a Microsoft</a></u></p>			



<https://infinitelyteaching.com/2020/05/12/digital-escape-rooms-with-microsoft/>

Introdução ao Microsoft Sway

<https://www.youtube.com/watch?v=6Hg4BERDap8>

## **2. Criação da sua sala, passo a passo**

Depois de aprender os princípios básicos necessários para criar um espaço de breakout room, é tempo de olhar mais de perto para elementos que provavelmente utilizará mais vezes do que outros, como a opção de embutir Formulários (a sua fechadura) na sala.

Entre os links fornecidos abaixo, encontrará também tutoriais detalhados sobre a construção de uma escape room, passo a passo.

Melhorar o Google Sites com os formulários e dicas e truques do Google

[https://www.youtube.com/watch?v=E0SZQFdgM\\_g](https://www.youtube.com/watch?v=E0SZQFdgM_g)

Utilização do Google Sites para Partilhar uma Escape Room de Slides Digitais

<https://www.youtube.com/watch?v=e0t7MmS3cUI>

Tudo o que precisa de saber para fazer um ESCAPE ROOM DIGITAL! Tutorial Passo a Passo

<https://www.youtube.com/watch?v=RT7sSLKvtxs>

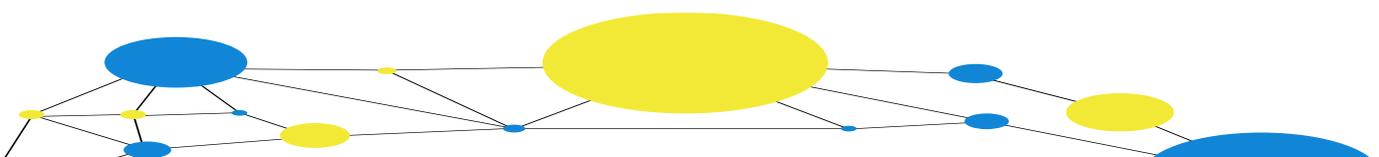
Construir um jogo de Digital Breakout no Google Sites

<https://www.youtube.com/watch?v=qduGTvalqj4>

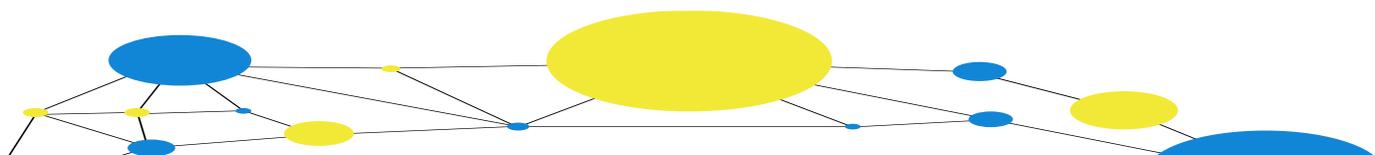
40+ escape rooms digitais GRATUITAS (mais um guia passo a passo para criar a sua)

<https://ditchthattextbook.com/30-digital-escape-rooms-plus-tips-and-tools-for-creating-your-own/>

### **NOTAS DE APRENDIZAGEM**



Autoaprendizagem dirigida 4.1.3		Enriquecer a sua Digital Breakout com imagens e diapositivos	
Participantes		Educadores de adultos e da comunidade	
Duração		5 horas	
<b>OBJETIVO</b>			
<p><b>Por que é que este recurso é disponibilizado?</b></p> <p>A fase seguinte do processo de construção de uma Digital Breakout é a criação de conteúdos adicionais para a sua breakout room.</p> <p>Este recurso fornece dicas e truques úteis que mostram exemplos de atividades e conteúdos digitais interativos que encorajam os formandos a explorar e reforçar o desenvolvimento do pensamento de ordem superior.</p> <p><b>O que se pretende com este recurso?</b></p> <p>Depois de completar este recurso, os participantes deverão ser capazes de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Criar e incorporar diapositivos personalizados em digital breakouts</li> <li>- Criar atividades digitais interativas</li> <li>- Criar imagens personalizadas para atividades de ensino</li> <li>- Acrescentar hiperligações às imagens</li> <li>- Utilizar repositórios de imagens e ícones (royalty) livres</li> </ul>			
<b>ASPETOS PRÁTICOS</b>			
<p><b>Que espaço é necessário?</b></p> <p>Nenhum</p>	<p><b>O que é necessário preparar antecipadamente?</b></p> <p>Acesso à internet</p>	<p><b>Que materiais são necessários?</b></p> <p>Computador/tablet</p>	
<b>INSTRUÇÕES PASSO A PASSO</b>			
<p><b>1. Adicionar e utilizar slides</b></p> <p>Agora que criou a sua breakout room e o(s) seu(s) cadeado(s), pode também adicionar conteúdo à sala para fornecer aos formandos informações relevantes e pistas de que estes necessitarão para resolver o desafio.</p> <p>Visite os links listados abaixo para obter orientações sobre como criar o Google Slides, bem como para sugestões e ideias de ensino.</p> <p><u>Criação de atividades digitais móveis com Google Drawings + Slides</u>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=K6aAU1rWuOw">https://www.youtube.com/watch?v=K6aAU1rWuOw</a></p> <p><u>30 atividades interativas no Google Slides para motivação na sala de aula</u>  <a href="https://ditchthattextbook.com/8-interactive-google-slides-activities-for-classroom-excitement/">https://ditchthattextbook.com/8-interactive-google-slides-activities-for-classroom-excitement/</a></p> <p><u>Tutorial Google Slides Bitmoji Escape Room</u></p>			



<https://www.youtube.com/watch?v=jjKkmRdQ8ac>

## 2. Adicionar e utilizar imagens

Também vai querer decorar a sua breakout room com imagens personalizadas relevantes para o seu desafio. O Google Drawings permite-lhe adicionar um elemento de interatividade e resolução de puzzles às suas imagens de fundo.

Siga os tutoriais abaixo para obter instruções sobre como esconder links e atividades numa imagem de fundo, utilizando o Google Drawings.

Digital Escape Room: Google Drawing Hotspot

<https://www.youtube.com/watch?v=buAWzKeFwMg>

DigiBreakout - Faça um quebra-cabeças personalizado a partir de um Google Drawing

[https://www.youtube.com/watch?v=AHEC\\_KPs4a4](https://www.youtube.com/watch?v=AHEC_KPs4a4)

DigiBreakout - Esconder Pistas com Ligações Invisíveis no Google Drawing

<https://www.youtube.com/watch?v=Bu-LaZk0eCo>

## 3. Imagens e ícones gratuitos

Ao criar a sua digital breakout, precisará de várias imagens para fornecer pistas de contexto ou decorar a breakout room.

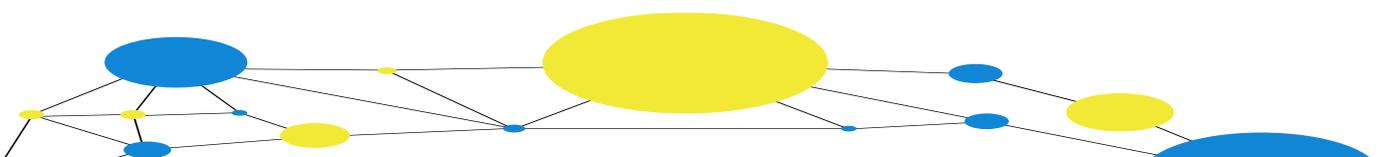
Uma vez que pode ser difícil para os educadores encontrar imagens e ícones que possam utilizar e modificar livremente ao criar o seu material didático, utilize os repositórios abaixo para procurar e aceder a imagens gratuitas.

<https://unsplash.com/>

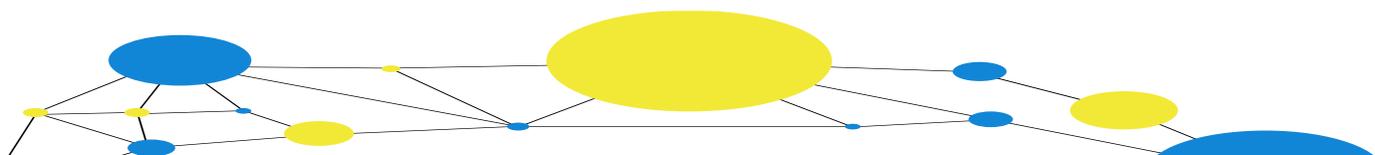
<https://pixabay.com/>

<https://thenounproject.com/>

### NOTAS DE APRENDIZAGEM



<b>Aprendizagem autodirigida 4.1.4</b>		<b>Criação de gráficos Digital Breakout</b>	
<b>Participantes</b>	Educadores de adultos e da comunidade		
<b>Duração</b>	5 horas		
<b>OBJETIVO</b>			
<p><b>Por que é que este recurso é disponibilizado?</b></p> <p>Há uma infinidade de plataformas que os educadores podem utilizar a fim de criarem digital breakouts visualmente envolventes.</p> <p>Este recurso fornece instruções passo a passo para as três plataformas de design mais populares que os educadores podem utilizar para criar gráficos, apresentações, cartazes e outros conteúdos visuais, tais como infográficos, para adicionar toques finais às suas digital breakouts.</p>			
<p><b>O que se pretende com este recurso?</b></p> <p>Depois de completar este recurso, os participantes deverão ser capazes de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Criar gráficos utilizando o Canva</li> <li>- Criar gráficos utilizando o Venngage</li> <li>- Criar gráficos utilizando o Piktochart</li> <li>- Identificar as plataformas certas para a distribuição de cartazes / infográficos</li> <li>- Seguir diretrizes para desenvolver um cartaz / infográfico de forma eficaz</li> <li>- Pôr em prática técnicas e processos criativos para o desenvolvimento de gráficos</li> </ul>			
<b>ASPETOS PRÁTICOS</b>			
<b>Que espaço é necessário?</b>	<b>O que é necessário preparar antecipadamente?</b>	<b>Que materiais são necessários?</b>	
Nenhum	Acesso à internet	Computador/tablet	
<b>INSTRUÇÕES PASSO A PASSO</b>			
<p><b>1. Criação de gráficos utilizando o Canva</b></p> <p>O Canva é uma plataforma de design gráfico que permite aos utilizadores criar gráficos, apresentações, cartazes e outros conteúdos visuais, tais como infográficos. Está disponível na internet e no telemóvel, e integra milhões de imagens, fontes, modelos e ilustrações.</p> <p>Utilize o Canva para criar qualquer gráfico de que possa necessitar para a sua expansão digital – oferece uma grande variedade de modelos prontos que pode adaptar às suas necessidades de ensino.</p> <p>O <i>Canva for Education</i> é também gratuito para educadores K12. Visite os links abaixo para orientações sobre como aderir ao programa educativo do Canva e criar gráficos com o mesmo.</p> <p><a href="https://support.canva.com/account-basics/canva-for-education/apply-canva-for-education/">https://support.canva.com/account-basics/canva-for-education/apply-canva-for-education/</a> (EN)</p>			



Por que é que este Professor Adora o Canva

<https://tommullaney.com/2017/02/01/why-this-teacher-loves-canva/> (EN)

COMO UTILIZAR O CANVA PARA PRINCIPIANTES // TUTORIAL CANVA 2020 FÁCIL

<https://www.youtube.com/watch?v=kunvwC1AMkU>

<https://designschool.canva.com/tutorials/> (EN)

<https://www.canva.com/learn/a-step-by-step-guide-to-designing-from-scratch/> (EN)

<https://www.canva.com/learn/a-step-by-step-guide-to-creating-an-engaging-lesson-plan-with-canva/> (EN)

Resumo do Canva

<https://www.youtube.com/watch?v=LpSA4k7DEys>

## **2. Outras ferramentas: Venngage e Piktochart**

Duas plataformas adicionais que poderá considerar úteis para criar a sua digital breakout são Venngage e Piktochart.

Venngage é uma página fácil de utilizar onde pode criar conteúdos com estilo para websites, apresentações, anúncios, utilização de redes sociais e muito mais. Existem modelos para uma vasta gama de projetos, incluindo infografias, relatórios, cartazes, promoções e imagens de redes sociais.

Piktochart é uma aplicação infográfica baseada na web que permite aos utilizadores sem experiência intensiva como designers gráficos criar facilmente infografias e visuais utilizando modelos temáticos.

Piktochart Tutorial: Um Guia Simples de Piktochart para Principiantes

<https://www.youtube.com/watch?v=Eq-85gzw3GI>

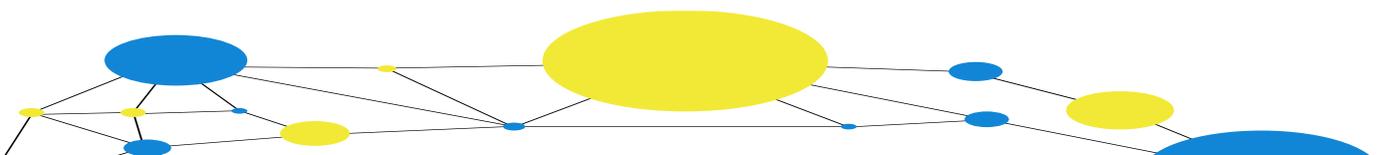
Como Criar um Infográfico com Venngage [Tutorial]

<https://www.youtube.com/watch?v=jb1kY64ywBk>

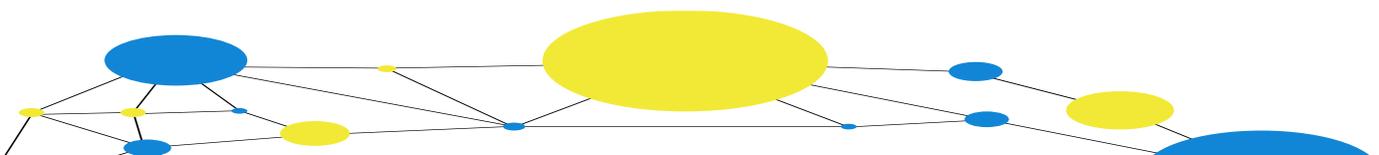
Resumo do Infographic Maker Venngage Gratuito

<https://www.youtube.com/watch?v=lemhkKXNONE>

### **NOTAS DE APRENDIZAGEM**



<b>Autoaprendizagem dirigida 4.2.1</b>		<b>Desenvolvimento de uma WebQuest: introdução e tarefa</b>	
<b>Participantes</b>	Educadores de adultos e da comunidade		
<b>Duração</b>	5 horas		
<b>OBJETIVO</b>			
<b>Por que é que este recurso é disponibilizado?</b>			
<p>Este recurso fornece uma introdução aos WebQuests, respondendo a perguntas como, por exemplo: Por que é que as WebQuests foram desenvolvidas? e Por que é que os professores as devem utilizar? Apresenta também os dois primeiros passos essenciais na conceção e criação do WebQuest.</p>			
<b>O que se pretende com este recurso?</b>			
<p>Depois de completar este recurso, os participantes deverão ser capazes de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Descrever a estrutura de uma WebQuest</li> <li>- Listar e rever etapas na criação de uma WebQuest</li> <li>- Analisar os benefícios da utilização do modelo WebQuest</li> <li>- Formular uma questão / tarefa essencial envolvente e motivadora</li> <li>- Usar problemas do mundo real e situações autênticas no ensino</li> </ul>			
<b>ASPETOS PRÁTICOS</b>			
<b>Que espaço é necessário?</b>	<b>O que é necessário preparar antecipadamente?</b>	<b>Que materiais são necessários?</b>	
Nenhum	Acesso à internet	Computador/tablet	
<b>INSTRUÇÕES PASSO A PASSO</b>			
<b>1. O que é uma WebQuest?</b>			
<p>Visite os recursos listados abaixo para uma introdução à criação da WebQuest – quais as 6 componentes de construção que a sua WebQuest deve conter, qual é o objetivo de uma WebQuest, exemplos e vantagens da WebQuest.</p> <p>Simplificando: a WebQuest é uma boa ferramenta de ensino para utilizar com a internet. Uma boa WebQuest encoraja o envolvimento dos formandos, a autonomia e o pensamento de ordem superior.</p> <p><u>O Modelo WebQuest</u></p> <p><a href="https://sites.google.com/site/thewebquestmodel/designing-a-webquest">https://sites.google.com/site/thewebquestmodel/designing-a-webquest</a></p> <p><u>O que é uma WebQuest?</u></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=v7UynehA_I0">https://www.youtube.com/watch?v=v7UynehA_I0</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=P6e46g_QcnY">https://www.youtube.com/watch?v=P6e46g_QcnY</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=dV7mrOImUUC">https://www.youtube.com/watch?v=dV7mrOImUUC</a></p> <p><a href="https://www.teachersfirst.com/exclusives/webquest/packaging.cfm">https://www.teachersfirst.com/exclusives/webquest/packaging.cfm</a></p>			



[https://www.educationworld.com/a\\_tech/tech/tech011.shtml](https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml)

<https://www.bookwidgets.com/blog/2016/09/the-ultimate-webquest-creator>

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1092455.pdf>

## 2. Introdução e tarefa da WebQuest

A Introdução e a Tarefa constituem as duas primeiras componentes de construção da sua WebQuest. A Introdução deve orientar os formandos e captar o seu interesse. O objetivo da introdução é tornar a atividade desejável e divertida para os mesmos. Quando os projetos estão relacionados com os interesses, ideias, experiências passadas ou objetivos futuros dos formandos, eles são inerentemente mais interessantes. O objetivo da componente motivacional é envolver e entusiasmar os formandos no início de cada WebQuest.

A Tarefa concentra os formandos no que vão fazer – especificamente, o desempenho culminante ou o produto que impulsiona todas as atividades de aprendizagem. O objetivo de uma WebQuest é utilizar tarefas autênticas e dados do mundo real. Descrever claramente qual será o resultado final das atividades dos formandos. Não faça uma lista dos passos que os formandos irão percorrer para chegar ao ponto final. Isto pertence à secção Processo.

### WebQuest Pitfalls

<https://www.youtube.com/watch?v=5Yfo8B3PdmI>

### Introdução e Tarefa da WebQuest

<https://www.youtube.com/watch?v=Os65jp9x6as>

<https://sites.google.com/site/aguidetoproblembasedlearning/planning-your-pbl/1-the-driving-question>

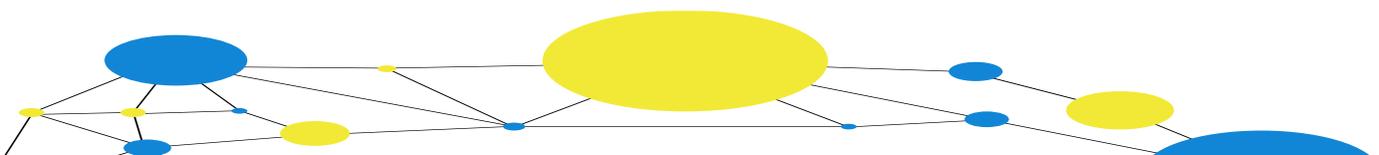
<https://performingineducation.com/driving-questions/> (EN)

### Tudo Sobre Tarefas WebQuest

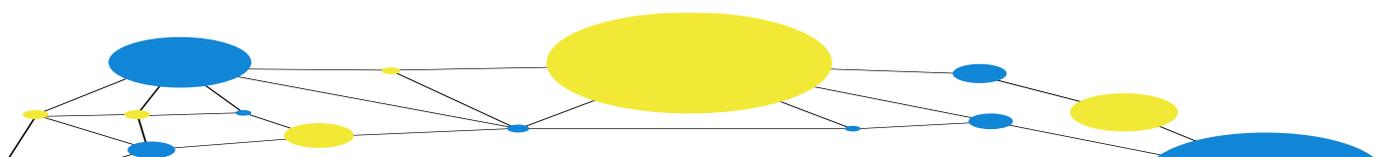
<https://www.youtube.com/watch?v=FDHoR-epgiw>

<http://webquest.org/sdsu/taskonomy.html>

## NOTAS DE APRENDIZAGEM



<b>Aprendizagem autodirigida 4.2.2</b>		<b>O processo da WebQuest: passos e recursos para formandos</b>	
<b>Participantes</b>	Educadores de adultos e da comunidade		
<b>Duração</b>	5 horas		
<b>OBJETIVO</b>			
<b>Por que é que este recurso é disponibilizado?</b>			
<p>A secção seguinte de uma WebQuest a ser desenvolvida é o processo, ou seja, passos claramente definidos que os formandos devem seguir e todos os recursos relevantes que podem utilizar para realizar a sua tarefa.</p> <p>As WebQuests são excelentes ferramentas que apoiam os formandos na aprendizagem em aulas multidisciplinares, utilizam recursos na Internet e fazem com que os formandos utilizem a tecnologia para criar projetos. Estas lições podem situar-se ao nível de transformação da aprendizagem se envolverem os formandos na aprendizagem aprofundada e na tomada de decisões, enquanto acedem a especialistas através da Internet e partilham os seus projetos, utilizando a Internet com a comunidade mais ampla fora da sua sala de aula.</p>			
<b>O que se pretende com este recurso?</b>			
<p>Depois de completar este recurso, os participantes deverão ser capazes de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Preparar de forma eficaz uma atividade de ensino e aprendizagem</li> <li>- Desdobrar uma atividade complexa de ensino e aprendizagem em etapas exequíveis</li> <li>- Utilizar recursos e ligações relevantes e fiáveis no design da WebQuest</li> <li>- Fornecer aos formandos todos os recursos e links relevantes da WebQuest</li> </ul>			
<b>ASPETOS PRÁTICOS</b>			
<b>Que espaço é necessário?</b>	<b>O que é necessário preparar antecipadamente?</b>	<b>Que materiais são necessários?</b>	
Nenhum	Acesso à internet	Computador/tablet	
<b>INSTRUÇÕES PASSO A PASSO</b>			
<b>1. WebQuest</b>			
<p>Na componente processo da sua WebQuest, os formandos são guiados através da tarefa da WebQuest – para realizar a tarefa, que passos devem seguir os formandos?</p> <p>Aqui pode incluir os papéis que os formandos irão assumir e os passos que irão seguir para completar a atividade.</p> <p><a href="https://www.internet4classrooms.com/process.htm">https://www.internet4classrooms.com/process.htm</a> (EN)</p> <p><a href="http://questgarden.com/11/99/7/051206172945/process.htm">http://questgarden.com/11/99/7/051206172945/process.htm</a> (EN)</p>			



<https://msu.edu/~murray/WebQuest/process.html> (EN)

<https://tommarch.com/webquests/help/design.html> (EN)

## 2. Processo e Recursos da WebQuest

Esta secção da WebQuest consiste numa lista dos recursos de que os seus formandos necessitarão para completar a tarefa.

Os formandos terão acesso aos recursos que identificou ao longo do Processo. É importante notar que o objetivo de ums WebQuest não é que os formandos procurem recursos adequados na internet, mas que, em vez disso, utilizem os dados fornecidos pelo seu professor para criar e construir algo novo.

Os recursos podem variar de acordo com o tópico da WebQuest e podem ser websites, vídeos, imagens, histórias, informação impressa, etc.

### Processo e Recursos das WebQuests

<https://www.youtube.com/watch?v=Ykk1PFomU0>

<https://www.teachersfirst.com/> (EN)

<https://eric.ed.gov/> (EN)

<https://www.createwebquest.com/about-create-webquest> (EN)

<https://flexiblelearning.auckland.ac.nz/webquests/5/files/focus.doc> (EN)

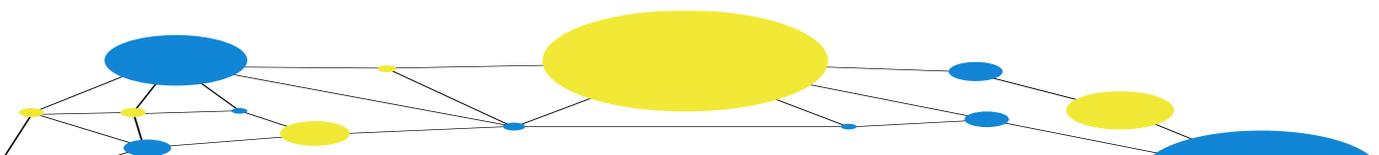
<https://ijern.com/journal/2016/February-2016/34.pdf> (EN)

### As Partes (& Porquê) de uma WebQuest - Quick & Dirty WebQuest PL

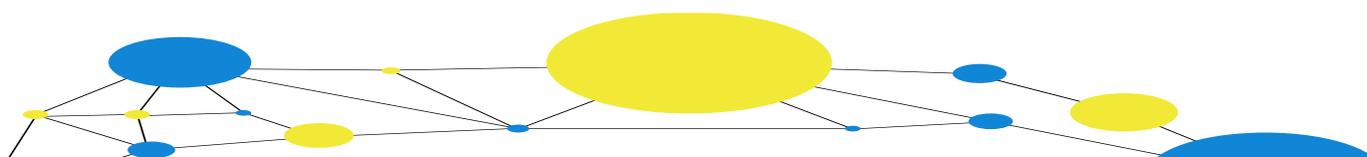
<https://www.youtube.com/watch?v=5o1B84->

[itW0&list=PLRviOuCrq2rfaQ\\_TvIJQB5UCyGEED4UIV&index=3](https://www.youtube.com/watch?v=5o1B84-itW0&list=PLRviOuCrq2rfaQ_TvIJQB5UCyGEED4UIV&index=3)

## NOTAS DE APRENDIZAGEM



<b>Aprendizagem autodirigida 4.2.3</b>		<b>Conclusão da WebQuest: avaliação e reflexão</b>	
<b>Participantes</b>	Educadores de adultos e da comunidade		
<b>Duração</b>	5 horas		
<b>OBJETIVO</b>			
<b>Por que é que este recurso é disponibilizado?</b>			
<p>As fases finais do processo de criação de uma WebQuest pressupõem que tanto o professor como o formando observem e reflitam sobre o trabalho realizado.</p> <p>Reservar tempo para a discussão de possíveis extensões e aplicações da aula honra o princípio construtivista: "Aprendemos fazendo – mas aprendemos ainda melhor ao falar sobre o que fizemos".</p>			
<b>O que se pretende com este recurso?</b>			
Depois de completar este recurso, os participantes deverão ser capazes de:			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Refletir sobre a sua prática de ensino</li> <li>- Utilizar rubricas para avaliar o trabalho dos formandos</li> <li>- Definir objetivos e metas claras de ensino para uma WebQuest</li> <li>- Utilizar critérios de classificação claros e específicos</li> <li>- Encorajar a reflexão e a autoavaliação nos formandos</li> <li>- Ajudar os formandos a desenvolver a metacognição</li> </ul>			
<b>ASPETOS PRÁTICOS</b>			
<b>Que espaço é necessário?</b>	<b>O que é necessário preparar antecipadamente?</b>	<b>Que materiais são necessários?</b>	
Nenhum	Acesso à internet	Computador/tablet	
<b>INSTRUÇÕES PASSO A PASSO</b>			
<b>1. Avaliação da WebQuest</b>			
<p>Cada WebQuest precisa de uma rubrica para avaliar o trabalho dos formandos. As regras devem ser justas, claras, consistentes e específicas para as tarefas definidas. Devem estabelecer objetivos claros para a WebQuest, combinar avaliações com tarefas específicas e envolver os formandos no processo de avaliação. Durante a fase introdutória da WebQuest, pode ser muito útil apresentar os critérios de avaliação aos seus formandos e descrever o que é exemplar, aceitável e inaceitável para essa WebQuest específica.</p> <p>Pode também utilizar um conjunto de critérios/uma rubrica para avaliar a conceção e implementação da sua WebQuest como uma forma de autoavaliação e de acompanhamento do seu desempenho pedagógico. <a href="https://www.cmu.edu/teaching/assessment/assesslearning/index.html">https://www.cmu.edu/teaching/assessment/assesslearning/index.html</a> (EN)</p>			



<https://citejournal.org/volume-12/issue-2-12/general/choosing-or-designing-the-perfect-webquest-for-your-learners-using-a-reliable-rubric/> (EN)

<https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/assessment-evaluation/measuring-student-learning> (EN)

[http://thetrainingworld.com/resources/Evaluating\\_Learners/](http://thetrainingworld.com/resources/Evaluating_Learners/) (EN)

<https://www.edutopia.org/comprehensive-assessment-introduction> (EN)

<https://www.thirteen.org/edonline/concept2class/standards/index.html> (EN)

<http://webquest.org/sdsu/webquestrubric.html> (EN)

## 2. Reflexão da WebQuest

Esta etapa permite a reflexão dos formandos e o somatório do professor. Resumir o que os formandos terão realizado ou aprendido ao completar esta atividade ou lição. Durante a secção de conclusão de uma WebQuest, pode encorajar os seus formandos a sugerirem formas de realizar as coisas de maneira diferente para melhorar a lição.

Pode também incluir algumas perguntas retóricas ou ligações adicionais para os encorajar a alargar o seu pensamento a outros conteúdos para além desta aula.

### A Arte da Reflexão

<https://www.youtube.com/watch?v=W06b198Fjfl>

<https://www.thirteen.org/edonline/concept2class/constructivism/index.html> (EN)

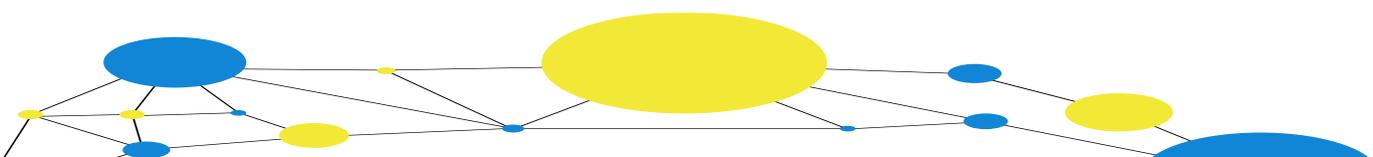
<https://www.sites.google.com/site/missbrownhistory/webquest/reflection-on-webquests> (EN)

<https://wabisabilearning.com/blogs/critical-thinking/25-self-reflection-questions> (EN)

<https://www.cde.state.co.us/standardsandinstruction/es-student-reflections-mc> (EN)

<https://www.edutopia.org/sites/default/files/resources/edutopia-stw-replicatingpbl-21stcacad-reflection-questions.pdf> (EN)

## NOTAS DE APRENDIZAGEM





CREATIVE EXCHANGE



cantabria  
perma  
cultura



HUBKARELIA



USTANOVA ZA  
OBRAZOVANJE  
ODRASLIH | ADULT  
EDUCATION  
INSTITUTION



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

2019-1-UK01-KA204-061444

