

Programa de  
formação em serviço  
Parte B  
Manual para tutores



LEARNING CIRCLE

# Módulo 1. Introdução ao Ensino Online

## Resultados de aprendizagem:

- Compreender as especificações da aprendizagem online
- Compreender a evolução da aprendizagem online e a importância da atualização de conhecimentos
- Reconhecer os obstáculos à aprendizagem online
- Reconhecer as vantagens da aprendizagem online
- Estar aberto à transição e adaptar-se à aprendizagem online

|   |   |
|---|---|
| <b>Título do módulo</b>                         | Módulo 1: Introdução ao Ensino Online   |
| <b>Sessão 1</b>                                 |   |
| <b>Tempo</b>                                    | 50 minutos  |
| <b>Materiais necessários</b>                    | <ul style="list-style-type: none"><li>• Local de formação com equipamento informático e espaço para todos os participantes.</li><li>• Flipcharts e marcadores.</li><li>• Ficha de inscrição.</li><li>• Canetas e material de anotações para os participantes.</li><li>• Portátil e TV ou projetor para o facilitador apresentar os slides em PowerPoint</li><li>• Cópia do MX.PPT1 para tutor</li></ul> |
| <b>Tipo de atividade</b>                        | Workshop  |
| <b>Descrição das atividades de aprendizagem</b> | <p><b><i>Abertura do workshop</i></b></p> <p>O facilitador inicia o workshop dando as boas-vindas a todos os participantes. Apresente brevemente o projeto "Learning Circle" e distribua a lista de participantes da sessão pedindo aos participantes que se inscrevam.</p>   |

|   |   |
|---|---|
|   | <p><b>Atividade 1: Aprendizagem Online - Introdução</b></p> <p>O facilitador introduz os conceitos básicos da aprendizagem online com a ajuda dos slides em anexo. Em seguida, passe para as tarefas 1 e 2.</p> <p>Tarefa 1 - Jogue o jogo de perguntas e respostas "Prós e contras da aprendizagem online".</p> <p>Tarefa 2 - Discussão em grupo: Com base nos resultados da tarefa 1, incentive uma discussão em grupo. Os participantes podem fazê-lo em conjunto, através de um breve brainstorming ou individualmente e, em seguida, partilhar os resultados (por exemplo, cada participante escolhe uma das desvantagens e menciona uma dica útil).</p> |
| <b>Sessão 2</b>                                 |   |
| <b>Tempo</b>                                    | 40 minutos  |
| <b>Materiais necessários</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Local de formação com equipamento informático e espaço para todos os participantes</li> <li>• Flipcharts e marcadores</li> <li>• Formulário de inscrição</li> <li>• Canetas e material de anotações para os participantes</li> <li>• Tela de laptop e TV ou projetor para o facilitador apresentar os slides em PowerPoint</li> <li>• Cópia do MX.PPT1 para tutor</li> </ul>   |
| <b>Descrição das atividades de aprendizagem</b> | <p><b>Atividade 2: Requalificação e reconversão profissional</b></p> <p>O facilitador introduz o tema do papel do educador e a importância de atualizar e reciclar os educadores, apoiado pelos slides em anexo.</p> <p>Em seguida, os participantes realizarão um exercício de autoavaliação que os levará a refletir sobre as suas atuais competências pedagógicas e digitais.</p> <p>A atividade 2 termina com uma breve discussão em grupo para refletir sobre o tema e as conclusões do exercício para aqueles que desejam partilhar as suas ideias enquanto completam a tarefa de autoavaliação.</p>  |
| <b>Sessão 3</b>                                 |   |
| <b>Tempo</b>                                    | 50 minutos  |
| <b>Materiais necessários</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Local de formação com equipamento informático e espaço para todos os participantes</li> </ul>  |

|  |  |
|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Flipcharts e marcadores</li> <li>• Formulário de inscrição</li> <li>• Canetas e material de anotações para os participantes</li> <li>• Tela de laptop e TV ou projetor para o facilitador apresentar os slides do PowerPoint</li> <li>• Cópia do MX.PPT1 para tutor</li> </ul>  |
| <p><b>Descrição das atividades de aprendizagem</b></p> | <p><b><i>Atividade 3: Udemey - Um Estudo de Caso</i></b></p> <p>O facilitador apresentará a Udemey, uma plataforma popular com milhares de cursos online sobre uma infinidade de tópicos. Os participantes terão tempo para explorar a plataforma e as suas funcionalidades.</p> <p>Em seguida, discuta questões como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- O que funciona na Udemey? O que poderia tê-lo tornado popular?</li> <li>- O que poderia ser melhorado na Udemey para proporcionar uma melhor experiência ao estudante?</li> <li>- Como a Udemey e outras plataformas semelhantes podem tornar o aprendizado mais acessível?</li> <li>- Quais são os requisitos para hospedar um curso na plataforma Udemey?</li> <li>- Como o preço dos cursos se compara a outras plataformas, como o FutureLearn ou o Coursera?</li> <li>- Como funciona a certificação no final de um curso?</li> </ul> <p><b><i>Encerramento do workshop</i></b></p> <p>Para encerrar esta sessão de formação, o facilitador pedirá aos participantes que participem numa breve sessão de feedback verbal. Nele, os participantes serão convidados a refletir sobre o que aprenderam na sessão de hoje e que apontam para um fato novo que não sabiam antes de hoje.</p> |

## Módulo 2. Conceção de currículos online

### Resultados de aprendizagem:

- Criar um currículo online apropriado
- Entender como estruturar um currículo online
- Compreender como adaptar um currículo à aprendizagem online

|   |  |
|---|--|
| <b>Título do módulo</b>                         | Módulo 2: Conceção de currículos online  |
| <b>Sessão 1</b>                                 |  |
| <b>Tempo</b>                                    | 50 minutos   |
| <b>Materiais necessários</b>                    | <ul style="list-style-type: none"><li>• Local de formação com equipamento informático e espaço para todos os participantes</li><li>• Flipcharts e marcadores</li><li>• Formulário de inscrição</li><li>• Canetas e material de anotações para os participantes</li><li>• Tela de laptop e TV ou projetor para o facilitador apresentar os slides em PowerPoint</li><li>• Cópia do MX.PPT1 para tutor</li></ul>                         |
| <b>Tipo de atividade</b>                        | Workshop   |
| <b>Descrição das atividades de aprendizagem</b> | <p><b>Abertura do workshop</b></p> <p>O facilitador inicia o workshop dando as boas-vindas a todos os participantes. Apresente brevemente o projeto "Learning Circle" e distribua a lista de participantes da sessão pedindo aos participantes que se inscrevam.</p> <p><b>Atividade 1: Introdução ao tema</b></p> <p>O facilitador apresentará o conteúdo do módulo "Design de Currículo Online" com a ajuda dos slides em anexo.</p> |
| <b>Sessão 2</b>                                 |  |
| <b>Tempo</b>                                    | 90 minutos   |

|  |   |
|--|---|
| <p><b>Materiais necessários</b></p>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Local de formação com equipamento informático e espaço para todos os participantes</li> <li>• Flipcharts e marcadores</li> <li>• Formulário de inscrição</li> <li>• Canetas e material de anotações para os participantes</li> <li>• Tela de laptop e TV ou projetor para o facilitador apresentar os slides em PowerPoint</li> <li>• Cópia do MX.PPT1 para tutor</li> </ul>   |
| <p><b>Descrição das atividades de aprendizagem</b></p> | <p><b>Atividade 2: Desenvolver um plano de aula</b></p> <p>Os participantes desenvolverão um plano de aula adaptado à aprendizagem online. Eles podem criá-lo do zero ou pegar um existente e introduzir alterações para fazê-lo funcionar melhor em um ambiente online.</p> <p>Tópicos sugeridos para as aulas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pensamento criativo</li> <li>- Solução de problemas</li> <li>- Liderança e gestão de equipas</li> <li>- Gestão da inovação</li> <li>- Gestão ágil</li> <li>- Planeamento estratégico</li> <li>- Gestão dos riscos</li> <li>- Desenvolvimento de modelos de negócio</li> </ul> <p>Reveja os planos de aula existentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ESL Brains. <a href="https://eslbrains.com/lesson_plan/free-english-lesson-plans/">https://eslbrains.com/lesson_plan/free-english-lesson-plans/</a></li> <li>- The teachers corner. <a href="https://lesson-plans.theteacherscorner.net/">https://lesson-plans.theteacherscorner.net/</a></li> <li>- education.com. <a href="https://www.education.com/lesson-plans/">https://www.education.com/lesson-plans/</a></li> </ul> |

# Módulo 3. Envolvimento dos Alunos em Ambientes de Aprendizagem Online

## Resultados de aprendizagem:

- Motivar os alunos a aprender num ambiente online
- Reconhecer e implementar estratégias de engajamento
- Reconhecer e usar as ferramentas de engajamento existentes
- Encontre estratégias para avaliação online

|   |  |
|---|--|
| <b>Título do módulo</b>                         | Módulo 3: Envolvimento dos Alunos em Ambientes de Aprendizagem Online  |
| <b>Sessão 1</b>                                 |  |
| <b>Tempo</b>                                    | 45 minutos   |
| <b>Materiais necessários</b>                    | <ul style="list-style-type: none"><li>• Local de formação com equipamento informático e espaço para todos os participantes</li><li>• Flipcharts e marcadores</li><li>• Formulário de inscrição</li><li>• Canetas e material de anotações para os participantes</li><li>• Tela de laptop e TV ou projetor para o facilitador apresentar os slides em PowerPoint</li><li>• Cópia do MX.PPT1 para tutor</li></ul>   |
| <b>Tipo de atividade</b>                        | Workshop   |
| <b>Descrição das atividades de aprendizagem</b> | <p><b>Abertura do workshop:</b></p> <p>O facilitador inicia o workshop dando as boas-vindas a todos os participantes. Apresente brevemente o projeto "Learning Circle" e distribua a lista de participantes da sessão pedindo aos participantes que se inscrevam.</p> <p><b>Atividade 1: Introdução ao tema</b></p> <p>O facilitador apresentará o conteúdo do módulo "Envolvimento dos alunos em ambientes de aprendizagem online" com o apoio dos slides em anexo.</p> |

| Sessão 2  |  |
|---|--|
| <b>Tempo</b>                                    | 45 minutos   |
| <b>Materiais necessários</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Local de formação com equipamento informático e espaço para todos os participantes</li> <li>• Flipcharts e marcadores</li> <li>• Formulário de inscrição</li> <li>• Canetas e material de anotações para os participantes</li> <li>• Tela de laptop e TV ou projetor para o facilitador apresentar os slides em PowerPoint</li> <li>• Cópia do MX.PPT1 para tutor</li> </ul>  |
| <b>Descrição das atividades de aprendizagem</b> | <p><b>Atividade 2: Estratégias de engajamento</b></p> <p>Esta atividade será conduzida pelos participantes. Cada participante apresentará ao resto do grupo uma pequena ferramenta de envolvimento (otimizada para aprendizagem online). Pode ser, por exemplo, um quebra-gelo, um jogo de aprendizagem, uma aplicação, etc.</p>   |
| Sessão 3  |  |
| <b>Tempo</b>                                    | 60 minutos   |
| <b>Materiais necessários</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Local de formação com equipamento informático e espaço para todos os participantes</li> <li>• Flipcharts e marcadores</li> <li>• Formulário de inscrição</li> <li>• Canetas e material de anotações para os participantes</li> <li>• Tela de laptop e TV ou projetor para o facilitador apresentar os slides em PowerPoint</li> <li>• Cópia do MX.PPT1 para tutor</li> </ul>  |
| <b>Descrição das atividades de aprendizagem</b> | <p><b>Atividade 3: Avaliação e certificação</b></p> <p>Nesta atividade, os participantes irão desenvolver um método de avaliação ou certificação online para a aprendizagem online. Os participantes podem ser divididos em pares ou pequenos grupos, e cada membro cria um método de avaliação e um certificado de correspondência (por exemplo: um participante cria um questionário de avaliação e outro participante cria um certificado digital que será atribuído ao aluno que completar esse questionário).</p> <p><u>Opção 1:</u> Os participantes desenvolverão um método de avaliação online, utilizando qualquer um dos formatos aprendidos. Pode ser, por exemplo,</p> |



uma estratégia de avaliação durante as aulas síncronas, um quiz ou jogo de aprendizagem, uma autoavaliação, etc.

Exemplos de ferramentas para criar avaliações online:

- Google Forms
- learningapps.org
- Kahoot
- Microsoft Word

Opção 2: Os participantes desenvolverão um certificado digital ou crachá digital para recompensar os alunos.

Exemplo de ferramentas para criar certificados ou selos:

- Canva
- Microsoft Word/PowerPoint

### ***Encerramento do workshop***

Para encerrar esta sessão de formação, o facilitador pedirá aos participantes que participem numa breve sessão de feedback verbal. Nele, os participantes serão convidados a refletir sobre o que aprenderam na sessão de hoje e que apontam para um fato novo que não sabiam antes de hoje.


# Módulo 4. Comunicação online

## Resultados de aprendizagem:

- Estabelecer uma estratégia de comunicação para incentivar os alunos a comunicarem com o tutor e uns com os outros.
- Reduzir as barreiras à comunicação online com os seus alunos
- Reconhecer as ferramentas de comunicação online existentes
- Escolher os canais de comunicação online mais adequados

|   |   |
|---|---|
| <b>Título do módulo</b>                         | Módulo 4: Comunicação online  |
| <b>Sessão 1</b>                                 |   |
| <b>Tempo</b>                                    | 30 minutos  |
| <b>Materiais necessários</b>                    | <ul style="list-style-type: none"><li>• Local de formação com equipamento informático e espaço para todos os participantes</li><li>• Flipcharts e marcadores</li><li>• Formulário de inscrição</li><li>• Canetas e material de anotações para os participantes</li><li>• Tela de laptop e TV ou projetor para o facilitador apresentar os slides em PowerPoint</li><li>• Cópia do MX.PPT1 para tutor</li></ul>                  |
| <b>Tipo de atividade</b>                        | Workshop  |
| <b>Descrição das atividades de aprendizagem</b> | <p><b>Abertura do workshop:</b></p> <p>O facilitador inicia o workshop dando as boas-vindas a todos os participantes. Apresente brevemente o projeto "Learning Circle" e distribua a lista de participantes da sessão pedindo aos participantes que se inscrevam.</p> <p><b>Atividade 1: Introdução ao tema</b></p> <p>O facilitador apresentará o conteúdo do módulo "Comunicação Online" com a ajuda dos slides em anexo.</p> |

| Sessão 2  |   |
|---|---|
| <b>Tempo</b>                                    | 60 minutos  |
| <b>Materiais necessários</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Local de formação com equipamento informático e espaço para todos os participantes</li> <li>• Flipcharts e marcadores</li> <li>• Formulário de inscrição</li> <li>• Canetas e material de anotações para os participantes</li> <li>• Tela de laptop e TV ou projetor para o facilitador apresentar os slides em PowerPoint</li> <li>• Cópia do MX.PPT1 para tutor</li> </ul>   |
| <b>Descrição das atividades de aprendizagem</b> | <p><b>Atividade 2: Ferramentas de comunicação</b></p> <p>Para esta atividade, os participantes trabalharão individualmente ou, preferencialmente, em pequenos grupos. Cada participante/grupo será responsável por testar uma das ferramentas de comunicação online e preparar uma breve apresentação utilizando o modelo disponível no Anexo I. O desenho pode ser modificado conforme desejado pelos participantes, mas deve responder a todas as questões colocadas.</p> |
| Sessão 3  |   |
| <b>Tempo</b>                                    | 30 minutos  |
| <b>Materiais necessários</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Local de formação com equipamento informático e espaço para todos os participantes</li> <li>• Flipcharts e marcadores</li> <li>• Formulário de inscrição</li> <li>• Canetas e material de anotações para os participantes</li> <li>• Tela de laptop e TV ou projetor para o facilitador apresentar os slides em PowerPoint</li> <li>• Cópia do MX.PPT1 para tutor</li> </ul>   |
| <b>Descrição das atividades de aprendizagem</b> | <p><b>Atividade 3: Discussão em grupo</b></p> <p>Depois de experimentar as ferramentas da Atividade 2, os participantes terão tempo para partilhar ideias sobre como comunicar com os alunos online. O facilitador pode abrir a discussão com tópicos como qual ferramenta seria mais adequada para eles, qual ferramenta eles usariam de acordo com o contexto ou os perfis dos alunos.</p> <p><b>Encerramento do workshop</b></p>   |



Para encerrar esta sessão de formação, o facilitador pedirá aos participantes que participem numa breve sessão de feedback verbal. Nele, os participantes serão convidados a refletir sobre o que aprenderam na sessão de hoje e que apontam para um fato novo que não sabiam antes de hoje.

# Módulo 5. Ferramentas para o desenvolvimento de materiais para a aprendizagem online

## Resultados de aprendizagem:

- Reconhecer as ferramentas de código aberto existentes para a criação de recursos de aprendizagem online;
- Compreender o tipo de recursos que podem ser desenvolvidos com ferramentas open source (vídeos, audioconferências, jogos de aprendizagem, infográficos, eduzines, etc.).
- Escolher as ferramentas mais adequadas às suas necessidades

|   |  |
|---|--|
| <b>Título do módulo</b>                         | Módulo 5: Ferramentas para o Desenvolvimento de Materiais para a Aprendizagem Online   |
| <b>Sessão 1</b>                                 |  |
| <b>Tempo</b>                                    | 30 minutos   |
| <b>Materiais necessários</b>                    | <ul style="list-style-type: none"><li>• Local de formação com equipamento informático e espaço para todos os participantes</li><li>• Flipcharts e marcadores</li><li>• Formulário de inscrição</li><li>• Canetas e material de anotações para os participantes</li><li>• Tela de laptop e TV ou projetor para o facilitador apresentar os slides em PowerPoint</li><li>• Cópia do MX.PPT1 para tutor</li></ul> |
| <b>Tipo de atividade</b>                        | Workshop   |
| <b>Descrição das atividades de aprendizagem</b> | <p><b>Abertura do workshop:</b></p> <p>O facilitador inicia o workshop dando as boas-vindas a todos os participantes. Apresente brevemente o projeto "Learning Circle" e distribua a lista de participantes da sessão pedindo aos participantes que se inscrevam.</p>  |

|   |  |
|---|--|
|   | <p><b>Atividade 1: Recursos de aprendizagem online</b></p> <p>O facilitador introduz o conceito de aprendizagem online, sensibilizando para a possibilidade de aceder a material de aprendizagem online através de ferramentas de código aberto.</p> <p>Depois de familiarizar os participantes com o termo "MOOC", o moderador apresentará alguns dos recursos de aprendizagem online gratuitos oferecidos pela UNESCO e pela União Europeia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://education.ec.europa.eu/resources-and-tools/online-learning-resources/online-platforms">https://education.ec.europa.eu/resources-and-tools/online-learning-resources/online-platforms</a></li> <li>• <a href="https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/solutions">https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/solutions</a></li> </ul> <p>Nesta atividade, o facilitador ajudará os participantes a familiarizarem-se com os recursos educativos online e a prepará-los para a próxima atividade.</p> |
| <b>Sessão 2</b>                                 |  |
| <b>Tempo</b>                                    | 45 minutos   |
| <b>Materiais necessários</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Local de formação com equipamento informático e espaço para todos os participantes</li> <li>• Flipcharts e marcadores</li> <li>• Formulário de inscrição</li> <li>• Canetas e material de anotações para os participantes</li> <li>• Tela de laptop e TV ou projetor para o facilitador apresentar os slides em PowerPoint</li> <li>• Cópia do MX.PPT1 para tutor</li> </ul>  |
| <b>Descrição das atividades de aprendizagem</b> | <p><b>Atividade 2: Aprendizagem baseada em vídeo</b></p> <p>O facilitador mostrará aos participantes os diferentes tipos de recursos que podem ser criados usando ferramentas online de código aberto.</p> <p>O moderador apresentará aos participantes a aprendizagem baseada em vídeo e apresentará os seguintes recursos educativos baseados em vídeo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vídeos explicativos</li> <li>- Vídeos de instruções (tutoriais)</li> <li>- Videoconferência</li> </ul> <p>Para ajudar os participantes a compreender o que é um recurso baseado em vídeo, o facilitador mostrará um pequeno vídeo explicativo</p>   |

|   |  |
|---|--|
|   | <p>sobre a Economia Circular e uma palestra TED sobre o conceito de sustentabilidade numa economia circular como exemplo de uma videoconferência.</p> <p>O moderador concluirá mostrando as principais vantagens da aprendizagem baseada em vídeo.</p>   |
| <b>Sessão 3</b>                                 |  |
| <b>Tempo</b>                                    | 45 minutos   |
| <b>Materiais necessários</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Local de formação com equipamento informático e espaço para todos os participantes</li> <li>• Flipcharts e marcadores</li> <li>• Formulário de inscrição</li> <li>• Canetas e material de anotações para os participantes</li> <li>• Tela de laptop e TV ou projetor para o facilitador apresentar os slides em PowerPoint</li> <li>• Cópia do MX.PPT1 para tutor</li> </ul>                            |
| <b>Descrição das atividades de aprendizagem</b> | <p><b>Atividade 3: Aprendizagem baseada em áudio</b></p> <p>O moderador apresentará aos participantes a aprendizagem baseada em áudio, com foco em podcasts. O facilitador mostrará como as aulas com áudio melhorado podem ser mais adequadas para o ensino à distância e para a aquisição de competências específicas.</p> <p>O moderador concluirá mostrando uma recapitulação das principais vantagens da aprendizagem baseada em áudio.</p> |
| <b>Sessão 4</b>                                 |  |
| <b>Tempo</b>                                    | 20 minutos   |
| <b>Materiais necessários</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Local de formação com equipamento informático e espaço para todos os participantes</li> <li>• Flipcharts e marcadores</li> <li>• Formulário de inscrição</li> <li>• Canetas e material de anotações para os participantes</li> <li>• Tela de laptop e TV ou projetor para o facilitador apresentar os slides em PowerPoint</li> <li>• Cópia do MX.PPT1 para tutor</li> </ul>                            |

|   |  |
|---|--|
| <b>Descrição das atividades de aprendizagem</b> | <p><b>Atividade 3: Aprendizagem baseada em jogos</b></p> <p>O facilitador apresentará aos participantes a aprendizagem baseada em jogos, centrando-se em particular nos questionários.</p> <p>O facilitador concluirá mostrando os principais benefícios da aprendizagem baseada em jogos.</p> |
|---|--|

## Módulo 6. Criação de vídeos e questionários para ensino online

### Resultados de aprendizagem:

- Utilizar software de código aberto para criar uma videoconferência ou um vídeo explicativo
- Compreender as funcionalidades básicas de um software de vídeo de código aberto (por exemplo, Powtoon).
- Criar questionários usando ferramentas de código aberto (por exemplo, Google Forms)

|                              |   |
|------------------------------|---|
| <b>Título do módulo</b>      | Módulo 6: Criação de vídeos e questionários   |
| <b>Sessão 1</b>              |   |
| <b>Tempo</b>                 | 45 minutos  |
| <b>Materiais necessários</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Local de formação com equipamento informático e espaço para todos os participantes</li> <li>• Flipcharts e marcadores</li> <li>• Formulário de inscrição</li> <li>• Canetas e material de anotações para os participantes</li> <li>• Tela de laptop e TV ou projetor para o facilitador apresentar os slides em PowerPoint</li> <li>• Cópia do MX.PPT1 para tutor</li> </ul> |
| <b>Tipo de atividade</b>     | Workshop  |



|  |   |
|--|---|
| <p><b>Descrição das atividades de aprendizagem</b></p> | <p><b>Abertura do workshop:</b></p> <p>O facilitador inicia o workshop dando as boas-vindas a todos os participantes. Apresente brevemente o projeto "Learning Circle" e distribua a lista de participantes da sessão pedindo aos participantes que se inscrevam.</p> <p><b>Atividade 1: Criar vídeos com Powtoon</b></p> <p>O moderador apresentará aos participantes o Powtoon, mostrando as principais funções que podem ser usadas para criar explicadores animados ou videoconferências, como animação, gravação de tela e câmara e locução.</p> <p>Depois de orientar os participantes através dos principais recursos, o facilitador mostrará um tutorial em vídeo do YouTube sobre como usar o Powtoon para ajudar os alunos a se familiarizarem com o software e mostrar sua funcionalidade em detalhes.</p> |
| <p><b>Sessão 2</b></p>                                 |   |
| <p><b>Tempo</b></p>                                    | <p>45 minutos</p>   |
| <p><b>Materiais necessários</b></p>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Local de formação com equipamento informático e espaço para todos os participantes</li> <li>• Flipcharts e marcadores</li> <li>• Formulário de inscrição</li> <li>• Canetas e material de anotações para os participantes</li> <li>• Tela de laptop e TV ou projetor para o facilitador apresentar os slides em PowerPoint</li> <li>• Cópia do MX.PPT1 para tutor</li> </ul>   |
| <p><b>Descrição das atividades de aprendizagem</b></p> | <p><b>Atividade 2: Criar questionários com o Google Forms</b></p> <p>O moderador apresentará aos participantes o Google Forms, mostrando as principais funções que podem ser usadas para criar questionários.</p> <p>Depois de orientar os participantes através dos principais recursos, o facilitador mostrará um tutorial em vídeo do YouTube sobre como usar o Google Forms para ajudar os alunos a se familiarizarem com o software e mostrar sua funcionalidade em detalhes.</p>  |
| <p><b>Sessão 3</b></p>                                 |   |
| <p><b>Tempo</b></p>                                    | <p>45 minutos</p>   |

|   |  |
|---|--|
| <b>Materiais necessários</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Local de formação com equipamento informático e espaço para todos os participantes</li> <li>• Flipcharts e marcadores</li> <li>• Formulário de inscrição</li> <li>• Canetas e material de anotações para os participantes</li> <li>• Tela de laptop e TV ou projetor para o facilitador apresentar os slides em PowerPoint</li> <li>• Cópia do MX.PPT1 para tutor</li> </ul>  |
| <b>Descrição das atividades de aprendizagem</b> | <p><b><i>Atividade 3: Criação de questionários com Kahoot</i></b></p> <p>O moderador apresentará aos participantes o Kahoot, mostrando as principais funções que podem ser usadas para criar questionários interativos.</p> <p>Depois de orientar os participantes através dos principais recursos, o facilitador mostrará um tutorial em vídeo do YouTube sobre como usar o Kahoot para ajudar os alunos a se familiarizarem com o software e mostrar sua funcionalidade em detalhes.</p> |
| <b>Sessão 4</b>                                 |  |
| <b>Tempo</b>                                    | 25 minutos   |
| <b>Materiais necessários</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Local de formação com equipamento informático e espaço para todos os participantes</li> <li>• Flipcharts e marcadores</li> <li>• Formulário de inscrição</li> <li>• Canetas e material de anotações para os participantes</li> <li>• Tela de laptop e TV ou projetor para o facilitador apresentar os slides em PowerPoint</li> <li>• Cópia do MX.PPT1 para tutor</li> </ul>  |
| <b>Descrição das atividades de aprendizagem</b> | <p><b><i>Encerramento do workshop</i></b></p> <p>Para encerrar esta sessão de formação, o facilitador pedirá aos participantes que participem numa breve sessão de feedback verbal. Os participantes serão convidados a refletir sobre o que aprenderam na sessão de hoje e a assinalar um facto novo que não sabiam antes de hoje.</p>  |

# Módulo 7. Microaprendizagem

## Resultados de aprendizagem:

- Compreender o que é um mini-recurso de aprendizagem (por exemplo, Eduzines)
- Compreender como criar a estrutura de recursos em formato de microaprendizagem
- Navegar na Internet para encontrar recursos de apoio de fontes credíveis

|   |  |
|---|--|
| <b>Título do módulo</b>                         | Módulo 7: Microaprendizagem  |
| <b>Sessão 1</b>                                 |  |
| <b>Tempo</b>                                    | 60 minutos   |
| <b>Materiais necessários</b>                    | <ul style="list-style-type: none"><li>• Local de formação com equipamento informático e espaço para todos os participantes</li><li>• Flipcharts e marcadores</li><li>• Formulário de inscrição</li><li>• Canetas e material de anotações para os participantes</li><li>• Tela de laptop e TV ou projetor para o facilitador apresentar os slides em PowerPoint</li><li>• Cópia do MX.PPT1 para tutor</li></ul>   |
| <b>Tipo de atividade</b>                        | Workshop   |
| <b>Descrição das atividades de aprendizagem</b> | <p><b>Abertura do workshop:</b></p> <p>O facilitador inicia o workshop dando as boas-vindas a todos os participantes. Apresente brevemente o projeto "Learning Circle" e distribua a lista de participantes da sessão pedindo aos participantes que se inscrevam.</p> <p><b>Atividade 1: Microaprendizagem</b></p> <p>O facilitador introduz o conceito de microaprendizagem e guiará os participantes através de um breve histórico de estudos experimentais sobre retenção de memória.</p> <p>O facilitador focar-se-á em particular na curva do esquecimento de Hermann Ebbinghaus como base de conhecimento para o conceito de</p> |

|   |   |
|---|---|
|   | Microlearning, mostrando como os recursos em formato de microaprendizagem podem ajudar a melhorar a retenção de conhecimento e a produtividade.   |
| <b>Sessão 2</b>                                 |   |
| <b>Tempo</b>                                    | 60 minutos  |
| <b>Materiais necessários</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Local de formação com equipamento informático e espaço para todos os participantes</li> <li>• Flipcharts e marcadores</li> <li>• Formulário de inscrição</li> <li>• Canetas e material de anotações para os participantes</li> <li>• Tela de laptop e TV ou projetor para o facilitador apresentar os slides em PowerPoint</li> <li>• Cópia do MX.PPT1 para tutor</li> </ul>   |
| <b>Descrição das atividades de aprendizagem</b> | <p><b>Atividade 2: Recursos em formato de microaprendizagem</b></p> <p>O facilitador apresentará aos participantes recursos em formato de microaprendizagem, como vídeos, questionários, podcasts e infográficos, e definirá a sua estrutura com base em abordagens didáticas e teoria da aprendizagem:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fase 1 - Introdução e objetivos</li> <li>2. Fase 2 - Principais conteúdos didáticos</li> <li>3. Fase 3 - Reflexão e transferência</li> </ol> <p>Depois de apresentar a estrutura de um MLFR, o facilitador apresentará os princípios de ensino, bem como os princípios chave de design a serem seguidos ao criar um mini-recurso de aprendizagem.</p> |
| <b>Sessão 3</b>                                 |   |
| <b>Tempo</b>                                    | 40 minutos  |
| <b>Materiais necessários</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Local de formação com equipamento informático e espaço para todos os participantes</li> <li>• Flipcharts e marcadores</li> <li>• Formulário de inscrição</li> <li>• Canetas e material de anotações para os participantes</li> <li>• Tela de laptop e TV ou projetor para o facilitador apresentar os slides em PowerPoint</li> <li>• Cópia do MX.PPT1 para tutor</li> </ul>   |

**Descrição das  
atividades de  
aprendizagem**

***Atividade 3: Eduzines***

O facilitador guiará os participantes através da definição e estrutura de um Eduzine, explicando brevemente cada seção:

1. Introdução e índice
2. Resultados de aprendizagem esperados
3. Exercício de autorreflexão
4. Secção Conteúdos
5. Ensaio final
6. Outros recursos

O facilitador concluirá mostrando aos participantes o protótipo de um Eduzine através do seguinte link:

<http://smartzines.com/eduzine/mobile/index.html>

# Módulo 8. Design de infográficos

## Resultados de aprendizagem:

- Utilizar ferramentas de design abertas (por exemplo, Canva)
- Compreender os princípios básicos do design (equilíbrio, contraste, proporção)
- Criar códigos QR usando ferramentas online (por exemplo, QR code monkey)

|   |   |
|---|---|
| <b>Título do módulo</b>                         | Módulo 8: Design de Infográficos  |
| <b>Sessão 1</b>                                 |   |
| <b>Tempo</b>                                    | 45 minutos  |
| <b>Materiais necessários</b>                    | <ul style="list-style-type: none"><li>• Local de formação com equipamento informático e espaço para todos os participantes</li><li>• Flipcharts e marcadores</li><li>• Formulário de inscrição</li><li>• Canetas e material de anotações para os participantes</li><li>• Tela de laptop e TV ou projetor para o facilitador apresentar os slides em PowerPoint</li><li>• Cópia do MX.PPT1 para tutor</li></ul>  |
| <b>Tipo de atividade</b>                        | Workshop  |
| <b>Descrição das atividades de aprendizagem</b> | <p><b>Abertura do workshop:</b></p> <p>O facilitador inicia o workshop dando as boas-vindas a todos os participantes. Apresente brevemente o projeto "Learning Circle" e distribua a lista de participantes da sessão pedindo aos participantes que se inscrevam.</p> <p><b>Atividade 1: O que é um infográfico?</b></p> <p>O facilitador apresentará aos participantes os diferentes formatos infográficos que podem ser criados em função do tipo de informação a transmitir, centrando-se em particular nos seguintes aspetos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Infográfico de estatística</li><li>- Infográfico do mapa</li><li>- Infografia comparativa</li></ul> |

|   |  |
|---|--|
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Infográfico do processo</li> <li>- Infográfico cronológico</li> </ul> <p>O facilitador focar-se-á no design de cada infografia como introdução ao tema abordado na próxima sessão.</p>  |
| <b>Sessão 2</b>                                 |  |
| <b>Tempo</b>                                    | 45 minutos   |
| <b>Materiais necessários</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Local de formação com equipamento informático e espaço para todos os participantes</li> <li>• Flipcharts e marcadores</li> <li>• Formulário de inscrição</li> <li>• Canetas e material de anotações para os participantes</li> <li>• Tela de laptop e TV ou projetor para o facilitador apresentar os slides em PowerPoint</li> <li>• Cópia do MX.PPT1 para tutor</li> </ul>  |
| <b>Descrição das atividades de aprendizagem</b> | <p><b>Atividade 2: Princípios de conceção</b></p> <p>O facilitador guiará os participantes através dos conceitos-chave do design gráfico e mostrará como aplicar esses conceitos ao projetar infográficos. O facilitador centrar-se-á em especial nos seguintes aspetos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Teoria das cores</li> <li>- Equilíbrio</li> <li>- Espaço</li> <li>- Alinhamento</li> <li>- Proximidade</li> </ul> <p>Depois de apresentar os principais conceitos de design, o moderador apresentará aos participantes o Canva, uma ferramenta gratuita de design gráfico que pode ser usada para projetar infográficos e o QR code Monkey, um gerador de código QR online gratuito que pode ser usado para criar e personalizar códigos QR para inclusão em infográficos.</p> <p>O facilitador concluirá mostrando um vídeo tutorial no YouTube sobre como criar infográficos no Canva para preparar os participantes para a atividade que será abordada na próxima sessão.</p> |
| <b>Sessão 3</b>                                 |  |
| <b>Tempo</b>                                    | 30 minutos   |

|   |   |
|---|---|
| <b>Materiais necessários</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Local de formação com equipamento informático e espaço para todos os participantes</li> <li>• Flipcharts e marcadores</li> <li>• Formulário de inscrição</li> <li>• Canetas e material de anotações para os participantes</li> <li>• Tela de laptop e TV ou projetor para o facilitador apresentar os slides em PowerPoint</li> <li>• Cópia do MX.PPT1 para tutor</li> </ul>   |
| <b>Descrição das atividades de aprendizagem</b> | <p><b><i>Atividade 3: Crie a sua própria infografia</i></b></p> <p>O facilitador convidará os participantes a ligarem-se ao Canva com a sua conta Google e a começarem a criar a sua própria infografia.</p> <p>O objetivo desta atividade é que os participantes se familiarizem com o Canva e testem os conhecimentos adquiridos durante a sessão de formação.</p>  |
| <b><i>Sessão 4</i></b>                          |   |
| <b>Tempo</b>                                    | 20 minutos  |
| <b>Materiais necessários</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Local de formação com equipamento informático e espaço para todos os participantes</li> <li>• Flipcharts e marcadores</li> <li>• Formulário de inscrição</li> <li>• Canetas e material de anotações para os participantes</li> <li>• Tela de laptop e TV ou projetor para o facilitador apresentar os slides em PowerPoint</li> <li>• Cópia do MX.PPT1 para tutor</li> </ul>   |
| <b>Descrição das atividades de aprendizagem</b> | <p><b><i>Encerramento do workshop</i></b></p> <p>Para encerrar esta sessão de treinamento, o facilitador pedirá aos participantes que façam uma pequena sessão de comentários verbais e mostrem alguns dos infográficos projetados com o projetor. O facilitador pode incentivar uma discussão em grupo fazendo as seguintes perguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Que formato tem este design?</li> <li>- Discutir o uso do espaço?</li> <li>- Quais são os principais elementos de design?</li> <li>- Onde está o equilíbrio do design?</li> <li>- A proximidade e o alinhamento são usados?</li> </ul> |





# LEARNING CIRCLE



cantabria  
perma  
cultura



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

"The European Commission's support of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission can not be held responsible for any use which may be made of the information therein." Project Number: 2020-1-UK01-KA226-VET-094435