

Nº 15 - JUNHO/2023

#em#fOrm@ç@0#

REVISTA DO CENTRO DE FORMAÇÃO DE
ASSOCIAÇÃO DE ESCOLAS DE AMARANTE E BAIÃO

Capacitação Digital Docente e Recursos Educativos Digitais: Inovando os processos de ensino e aprendizagem

CONTEÚDOS

04

Editorial

Ana Baptista

05

Uma reflexão sobre a oficina de formação Capacitação Digital Docente nível 2

Bruno Ferreira

08

A descoberta do ambiente natural: os animais

Fátima Macedo
Laura Almeida
Sandra Oliveira

12

Realidade virtual com o Spatial

Fernando Leonor
Isilda Dias
Paulo Barbedo

15

Práticas no âmbito dos cursos profissionais

Ana Marques
Luís Carvalho

18

Ser guia por um dia... Vamos conhecer o património histórico e natural português

Célia Campelo
Marisa Miranda
Sandra Almeida



Diretora

Ercília Costa

Comissão Científica

Adriano Basto

Edgar Lamas

Maria Margarida Assis

Hermínia Marques

Maria João Carvalho

Maria Odete Souto

Virgínia Oliveira

CONTEÚDOS

22

A Escola Básica do Sudeste de Baião no mundo virtual

Helena Freitas
José Vicente

25

English is fun: my English e-portefólio

António Ribeiro
Carla Zoio
Sónia Ribeiro

28

Tipos de transporte: os meios de comunicação

Amij Silva
Camila Coelho
Jaime Gonçalves

31

Um diálogo entre Português e Geografia

Adriano Basto
Orlando Basto

36

Património cultural de Portugal

Teresa Pinto
Plácido Carvalho
Rosário Vinhas

39

Dia de Portugal, de Camões e das Comunidades Portuguesas

Bernardete Teixeira
Jesuína Magalhães
João Basto



Os artigos/textos publicados na revista são da inteira responsabilidade dos seus autores.

Editorial

Ana Baptista

(Embaixadora Digital do CFAE de Amarante e Baião)

Já todos sabemos que as competências digitais são consideradas essenciais para o século XXI. Segundo o Quadro Europeu de Competência Digital para Cidadãos, as competências digitais são um conjunto de conhecimentos, capacidades e atitudes que permitem usar as tecnologias digitais de forma crítica, criativa e segura. Para desenvolver essas competências nos alunos e professores, é preciso investir na capacitação digital de docentes e no uso de recursos educativos digitais.

Neste número da revista dedicado à Capacitação Digital de Docentes de Nível 2 e aos recursos educativos digitais, vamos poder perceber, através dos vários exemplos do trabalho desenvolvido pelos formandos e pelas formandas, que a capacitação digital de docentes e os recursos educativos digitais podem contribuir para a inovação e a qualidade da educação, pois:

- facilitam a integração transversal das tecnologias nas diferentes áreas curriculares, promovendo a aprendizagem ativa, colaborativa e personalizada dos alunos;
- permitem o acesso a uma variedade de fontes de informação e conhecimento, estimulando o pensamento crítico, a criatividade e a resolução de problemas;
- apoiam a diversificação das metodologias e estratégias pedagógicas, incentivando a experimentação e a inovação educativas.

Os recursos educativos digitais são materiais de aprendizagem para apoiar os objetivos pedagógicos, podendo incluir textos, imagens, vídeos, áudios, jogos, simulações, salas virtuais, entre outros. O *Geoguessr*, o *Spacial*, o *Artsteps*, o *Animaker*, o *Powtoon*, o *Padlet*, o *Kahoot*, o *Storyjumper* ou o *CoSpaces* são algumas das ferramentas digitais que vão poder encontrar mais à frente e que foram usadas pelos professores para criar atividades lúdicas, interativas e motivadoras para os alunos.

Em síntese, a capacitação digital dos docentes e a disponibilização de recursos educativos digitais de qualidade são dois pilares fundamentais para a transformação digital das escolas e para a promoção de uma educação inclusiva, inovadora e de excelência. Neste sentido, é urgente e necessário investir na formação contínua dos docentes, no reconhecimento das suas competências digitais, na partilha de boas práticas e na produção e difusão de recursos educativos digitais que sejam relevantes, acessíveis e adaptáveis aos diferentes contextos e necessidades educativas. Só assim poderemos garantir que a escola seja um espaço de oportunidade, equidade e cidadania na era digital.



Uma reflexão sobre a oficina de formação Capacitação Digital Docente nível 2

Bruno Ferreira

A necessidade de inovação educativa com recurso às potencialidades do digital, de forma a dar resposta aos paradigmas apresentados à Escola face aos desafios do futuro, impõe uma forte aposta nas competências digitais (CD) dos(as) professores(as) e na inovação da educação. É esta a base para o Quadro Europeu de Competência Digital para Educadores da Comissão Europeia (DigCompEdu), com o objetivo de capacitar os professores para este desafio, de forma orgânica e concertada, permitindo novas práticas promotoras de competências e aprendizagens.

Surge assim a Resolução do Conselho de Ministros n.º 30/2020, que aprova o Plano de Ação para a Transição Digital (PTD), com vista a criar um *boost* neste processo, iniciado com o *Check-In*. Este *Check-In* visou o levantamento das competências digitais dos professores, integrando-os em seis níveis de qualificação, que se revertem em 3 níveis de formação.

Como é referido por Adelaide Franco (Franco, 2021) o “Programa de Digitalização para as Escolas (...) introduz uma visão mais global das várias componentes

e dimensões necessárias à sua concretização plena, designadamente: a) a modernização tecnológica numa ótica de desenvolvimento organizacional; b) a inovação e desenvolvimento do sistema educativo através da integração transversal das tecnologias nas diferentes áreas curriculares; c) o investimento nas competências digitais dos docentes.” O investimento em tecnologia é importante para o processo ensino-aprendizagem, é indispensável na inovação pedagógica, mas a distribuição de aparelhos tecnológicos pelos alunos e professores não é suficiente.

É fundamental que os professores possam ter acesso a formação, personalizada e contextualizada, de acordo com a sua “proficiência” (*Check-In*), orientando-os para uma abordagem educacional personalizada, adaptando-se às transformações que são exigidas, criando ambientes de aprendizagens mais estimulantes para os seus alunos.



Não podemos também ignorar que há professores que reconhecem o elevado valor da abordagem personalizada do(s) programa(s) e do digital, mas se encontram condicionados, como afirma Fernando Costa (Costa, 2019), por *“uma Escola em que se continuam a privilegiar os modos tradicionais de transmissão da informação, assentes sobretudo no professor e no manual, em vez de se procurar usar e tirar partido do potencial que as tecnologias digitais em rede encerram e que, como é sabido, constituem hoje um elemento fulcral no funcionamento das organizações”*.

Esta ação de formação pretendeu, assim, desenvolver com os docentes de nível 2 (B1/B2 do DigCompEdu) um conjunto de conhecimentos e estratégias que lhes permita desenvolver CD do nível seguinte (C1/C2 do DigCompEdu).

Foram objetivos específicos: promover o desenvolvimento das CD dos docentes, tendo em vista as 6 áreas do referencial DigCompEdu; capacitar os docentes para a realização de atividades com tecnologias digitais em diferentes modalidades de ensino; capacitar os docentes na utilização significativa de ambientes e ferramentas digitais e na definição de estratégias diversificadas de integração destes em contexto educativo; capacitar os docentes para a implementação de atividades promotoras da aprendizagem e do desenvolvimento das CD dos alunos.

Sem nenhuma referência documental/modelo prévio que servisse de guia para o planeamento destas oficinas de Capacitação Digital de Docentes, as sessões desta oficina foram estruturadas tendo por base os resultados diagnosticados pelo *Check-In*, pensando nos docentes com maiores fragilidades no digital e posicionando-se numa perspetiva de exploração e adoção de estratégias de integração do digital em contexto educativo. Além disso, foi realizado – na segunda sessão da formação – um inquérito junto dos formandos na tentativa de perceber as suas maiores dificuldades/medos no uso do digital e, associado a isso e porventura o mais importante, o seu uso do ponto de vista pedagógico.

Em breve resumo, os conteúdos abordados na oficina de formação foram, numa primeira fase, os documentos enquadradores das políticas educativas atuais associados ao Plano Tecnológico Digital, a exploração de opções digitais para colaboração e comunicação institucional e melhoria da prática profissional, a exploração, seleção e adequação de Recursos Educativos Digitais ao contexto de aprendizagem e na elaboração de estratégias de ensino e de aprendizagem digital, a avaliação das aprendizagens com recurso a soluções digitais, a exploração de estratégias de promoção e uso pedagógico de tecnologias digitais, promovendo as competências digitais dos alunos.



As sessões presenciais foram destinadas à exploração do DigCompEdu e reflexão sobre a articulação entre as áreas de competência; à realização de atividades práticas de partilha, suportadas por um ambiente colaborativo; à exploração de ferramentas digitais para o desenvolvimento de atividades de aprendizagem promotoras da colaboração, comunicação e avaliação; à planificação e criação de atividades a implementar na escola, que promovam o desenvolvimento das CD dos docentes e, simultaneamente, dos alunos; à reflexão crítica sobre o desenvolvimento profissional docente.

Sempre que possível, os(as) formandos(as) foram desafiados a implementar as atividades em situações reais de ensino-aprendizagem com alunos, articulando o DigCompEdu com o respetivo currículo, e a refletir sobre as práticas desenvolvidas. Portanto, focou-se no contacto e manuseamento de ferramentas que permitam adaptar recursos às suas necessidades e realidades.

Urge que os professores tenham conhecimento pedagógico sustentado sobre as TIC de modo a garantir e a salvaguardar, o melhor possível, a qualidade das aprendizagens dos alunos preconizadas nas orientações curriculares “(...) porque mais importante que centrar a discussão no tipo de tecnologia a utilizar é identificar que propósito pedagógico se pretende atingir” (José António Moreira, 2018, p. 38).

É fundamental que os docentes reconheçam o potencial das tecnologias digitais na educação, ganhem autoconfiança na sua utilização, assimilem nova informação e desenvolvam práticas digitais básicas. Foi essa a premissa que delineou e norteou o roteiro digital do decorrer das sessões.

Bibliografia

Costa, F. A. (2019). Reflexões sobre a integração de tecnologias digitais na escola. *Língua e literacia(s) no século XXI*, 14-39.

Franco, A. (2021). *O Potencial do Digital na Mudança das Organizações* (p. 4). <https://plataforma.dge.mec.pt/mod/resource/view.php?id=7942>

Moreira, José António. (2018). Modelos pedagógicos virtuais no contexto das tecnologias digitais. In D. Pino, G. Santiago, M. Santos, & D. Mill (Eds.), *Educação a Distância - dimensões da pesquisa, da mediação e da formação*. *Artesanato Educacional* (Artesanato, pp. 7-24).

À descoberta do ambiente natural: os animais

FÁTIMA MACEDO
LAURA ALMEIDA
SANDRA OLIVEIRA

Classif.	Características	Reprodução	Alimentação
Mamíferos	Seio materno, pelo, 21 pares de costelas, respiração pulmonar, sangue quente, 3 ossos do ouvido médio, dentição diferenciada.	Sexual, interna, vivípara.	Herbívoros, carnívoros, onívoros.
Aves	Penas, bico, 13 pares de costelas, respiração pulmonar, sangue quente, 3 ossos do ouvido médio, dentição diferenciada.	Sexual, interna, ovípara.	Herbívoros, carnívoros, onívoros.
Peixes	Escamas, brânquias, 2 pares de costelas, respiração branquial, sangue frio, 3 ossos do ouvido médio, dentição diferenciada.	Sexual, externa, ovípara.	Herbívoros, carnívoros, onívoros.
Invertebrados	Variações de simetria, ausência de sistema circulatório, ausência de sistema respiratório, ausência de sistema excretor, ausência de sistema reprodutor.	Sexual, externa, ovípara.	Herbívoros, carnívoros, onívoros.

Gostaste?

Volta quando quiseres...





Disponível em <https://www.artsteps.com/view/627c2cfl6b947eb013f47fd/>

A descoberta do ambiente natural: os animais

Fátima Macedo
Laura Almeida
Sandra Oliveira



Contextualização

Cada vez mais o professor deve rodear-se de ferramentas digitais que facilitem o nosso trabalho e que auxiliem principalmente no processo de ensino-aprendizagem dos nossos alunos e no seu desenvolvimento global. Assim, os docentes devem conhecer e explorar diferentes ferramentas digitais tendo em vista o seu público-alvo e selecioná-las de acordo com as capacidades dos alunos, os seus interesses, as suas dificuldades, numa era analógica digital, de modo a tornar a aprendizagem significativa, enriquecedora, interativa e duradoura.

No âmbito da formação Capacitação Digital de Docentes - nível 2, o nosso grupo, Traquinas 1º Ciclo, criou Recursos Educativos Digitais (RED), para a disciplina de Estudo do Meio deste nível de ensino, tendo em conta um tema central comum a todas as turmas que lecionamos - "A Descoberta do Ambiente Natural - os animais" (1º, 2º e 3º anos de escolaridades), nas aplicações do *Padlet* e do *ArtSteps*, uma vez que este tema desperta sempre muito o interesse e a curiosidade dos nossos alunos.

O nosso grupo dinamizou atividades no *Padlet* e no *ArtSteps* que são excelentes ferramentas digitais para serem aproveitadas, quer em contexto educativo, quer empresarial.

O *Padlet* é uma excelente aplicação digital didática, pois possibilita a criação de um mural ou quadro virtual interativo e dinâmico onde se pode aceder a links, imagens, vídeos e textos, realizar tarefas, obter resumos ou informações pertinentes sobre determinado tema (apresentações de conteúdos programáticos, de resultados de atividades de uma data comemorativa como o 25 de Abril, projetos de uma turma,...), sendo um local que permite a distribuição e realização de tarefas, a criação das próprias ideias dos alunos sobre determinados assuntos, o debate, o armazenamento de materiais, o trabalho colaborativo com a vantagem de tudo poder ser partilhado e trabalhado entre colegas de diferentes grupos disciplinares, escolas, instituições, empresas,...

O *ArtSteps* é uma aplicação digital magnífica que permite a combinação de imagens interativas, vídeos, textos, objetos 3 D e sons e, assim, criar salas de exposições virtuais interativas sobre diversificados temas: reis, artistas, animais, astros, histórias pessoais,....

Por fim, concluímos que há muito a explorar e a aprender neste mundo digital: desconhecíamos o *ArtSteps*, foi uma ferramenta que nos obrigou a explorar, dedicar muito tempo de trabalho, mas o produto final superou o tempo gasto.



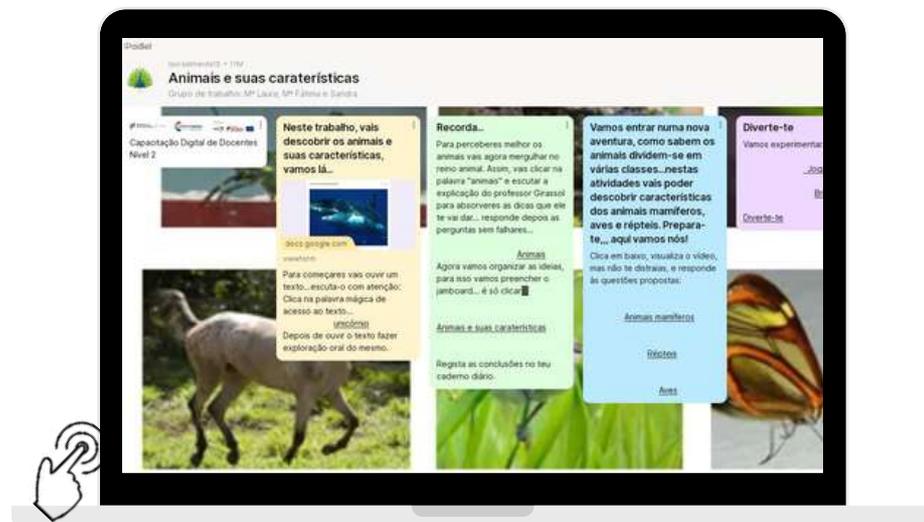
Com estes RED pretende-se que os alunos possuam uma motivação intrínseca para o tema em estudo, sejam sujeitos ativos na construção do próprio conhecimento e alcancem os seguintes objetivos:



- Reconhecer e saber respeitar a vida e a natureza;
- Identificar elementos básicos da vida;
- Identificar problemas concretos do meio e soluções para os mesmos;
- Comparar e classificar animais segundo as suas características externas e modos de vida;
- Consciencializar os alunos para a importância da exploração e pesquisa de temas em diferentes RED para consolidação e aprofundamento dos conteúdos programáticos estudados;
- Formar alunos conscientes, participativos e sujeitos ativos na resolução dos seus problemas de uma sociedade democrática e pós digital.

Padlet, Artsteps, Kahoot, TED-Ed, Google Jamboard, Internet e computador.

Assim, com a nossa atividade, os alunos irão inicialmente visualizar e explorar alguns vídeos do Padlet e, posteriormente, trabalhar os conteúdos delineados, nos manuais e cadernos diários, assim como esclarecer dúvidas. Depois, devem realizar, em família, uma visita guiada sobre o reino animal, na aplicação ArtSteps, apreciar a sua arte, aprofundar os conhecimentos através do visionamento de imagens e vídeos e aprender muitas curiosidades sobre esta temática. Esta atividade terá a duração de duas semanas e será concretizada de acordo com a dinâmica de cada grupo turma.



Disponível em <https://padlet.com/lauraalmeida15/animais-e-suas-carater-sticas-r4dynlbdiggs3748>

A person in a blue t-shirt and dark pants is kneeling on a blue carpeted floor. They are looking down at a small, black, four-wheeled robot with a camera lens on top. The robot is on a blue checkered floor. In the background, another person's legs and feet in blue sneakers are visible. The scene is indoors, possibly in a laboratory or classroom setting.

Realidade Virtual com o Spatial

FERNANDO LEONOR
ISILDA DIAS
PAULO BARBEDO

Realidade virtual com o Spatial

Fernando Leonor
Isilda Dias
Paulo Barbedo

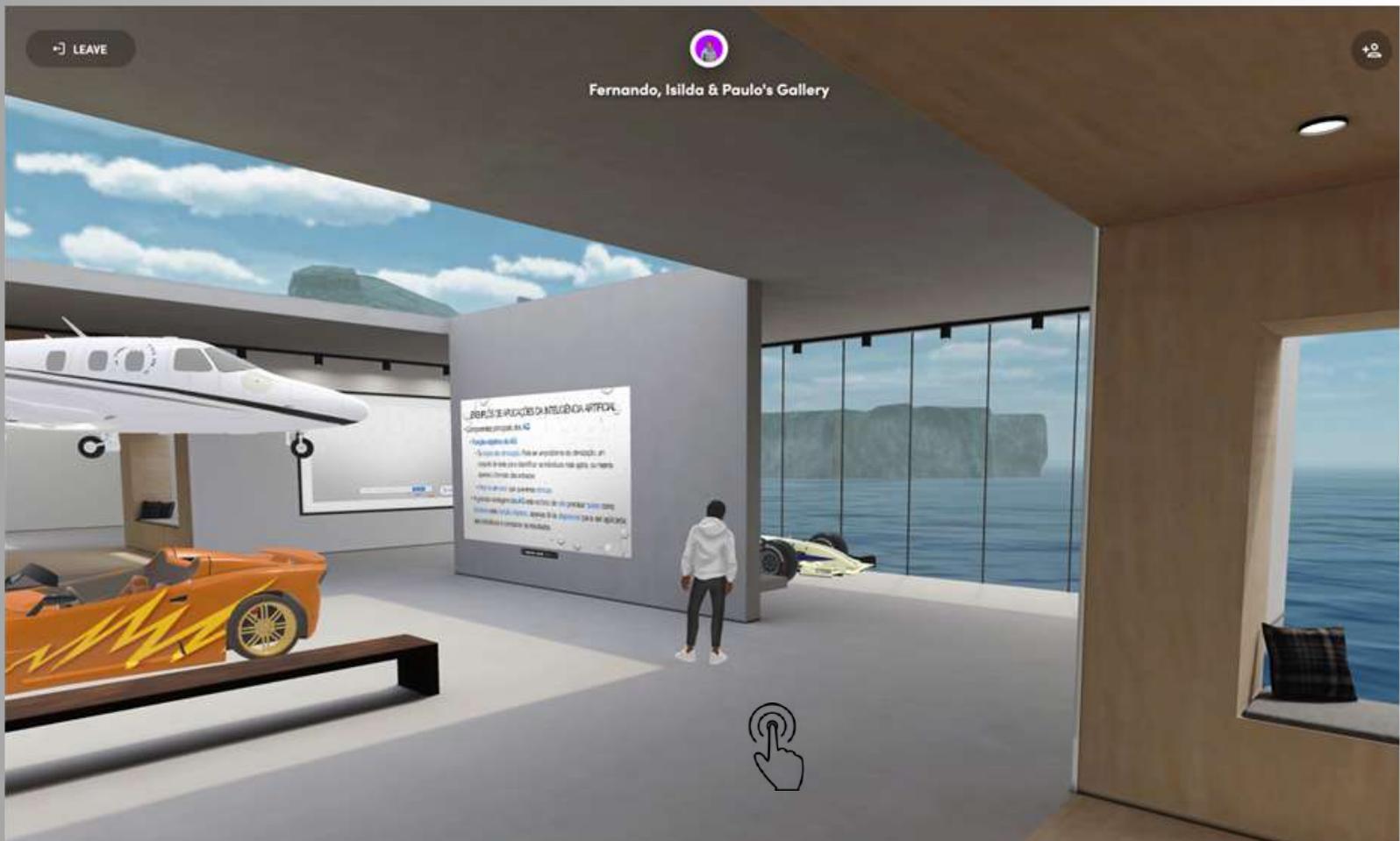


Contextualização

O POWTOON permite criar apresentações dinâmicas de diversos conteúdos e o SPATIAL.IO permite expor de forma interativa os recursos criados no POWTOON.



Spatial; Powtoon; Internet; Computador.



Disponível em <https://spatial.io/s/Fernando-Isilda-and-Paulos-Gallery-6284d95da83b5000011d2e36?share=6751808061228337518>



Criação de Recursos Educacionais Digitais interativos, atrativos, direcionados aos alunos das nossas diferentes áreas disciplinares.



Ao longo do ano.





Práticas no âmbito dos cursos profissionais

**ANA MARQUES
LUÍS CARVALHO**



Práticas no âmbito dos cursos profissionais

Ana Marques
Luís Carvalho



Contextualização

Foi usado o ambiente *CoSpaces* para criar um ambiente virtual para simular uma galeria de fotos e vídeo. O vídeo espelhou a componente visual da apresentação criada no *MS Powerpoint*. As fotos ilustraram momentos descritos na apresentação como forma de criar um ambiente mais imersivo e aconchegante ao observador.

Algumas limitações do CoSpaces (versão gratuita):

- Limite de 10 arquivos externos;
- Limite de 50Mb por arquivo;
- Limitações na reprodução de vídeo;
- Limitações na programação de objetos;
- Não é possível a partilha da edição dos Espaços Virtuais;
- Apenas é possível criar, no máximo, dois CoSpaces;
- Só é possível adicionar, no máximo, 30 alunos.

A versão Pro tem um custo anual de 70€ (a versão mais simples), em alternativa é possível pedir através do *Twitter* uma versão de demonstração aos "Embaixadores", no entanto não existem embaixadores portugueses, sendo que até hoje aguardamos resposta ao pedido feito.



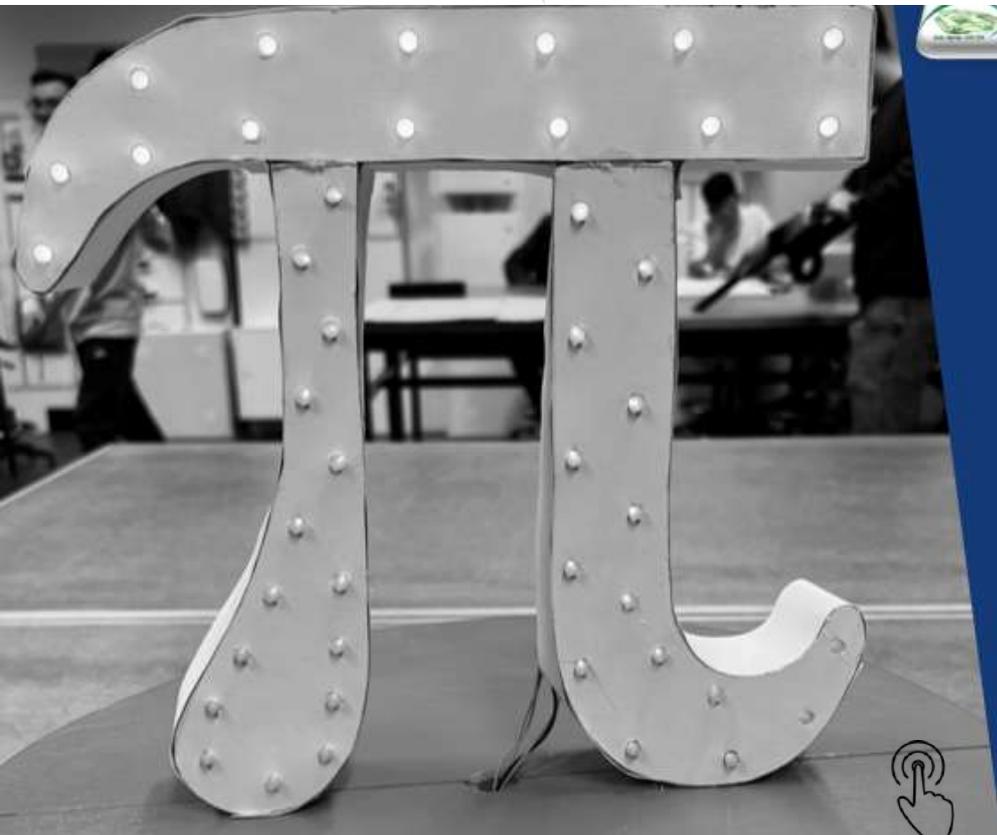
O objetivo desta atividade foi efetuar uma apresentação na reunião de microrredes do dia 19 de maio sob a temática "Práticas no âmbito dos cursos profissionais", para deste modo descrever o nosso trabalho colaborativo interpares.



MS Powerpoint, CoSpaces.com, iMovie, Clideo.com, OneDrive.



A preparação/execução da atividade durou cerca de 480 minutos, sendo a apresentação preparada para ter uma duração de 20 minutos.



Trabalho Colaborativo Interpares

Práticas no Âmbito dos Cursos Profissionais

19 de maio de 2022



Disponível em <https://shre.ink/trabalho-colaborativo>

 INVESTIGAR

SER GUIA POR UM DIA... VAMOS CONHECER O PATRIMÓNIO HISTÓRICO E NATURAL PORTUGUÊS

**CÉLIA CAMPELO
MARISA MIRANDA
SANDRA ALMEIDA**



Ser Guia por um dia...

Vamos conhecer o património histórico e natural português

Célia Campelo
Marisa Miranda
Sandra Almeida



Contextualização

Este projeto envolveu a criação de um Recurso Educativo Digital (RED), pensado como um DAC (Domínio de Autonomia Curricular), sob o tema "Ser guia por um dia... vamos conhecer o património histórico e natural português", que procurou envolver as três disciplinas lecionadas pelos elementos do grupo. A opção passou por desenvolver um projeto interdisciplinar com recurso ao *GeoGuessr* e ao *Padlet*, utilizando, assim e preferencialmente, Recursos Educativos Digitais.

O *GeoGuessr* constitui-se como uma plataforma que usa o *Google Maps* e o *Street View* para criar um desafio geográfico, apresentando-se como um jogo. Apresenta a visão panorâmica em 360º de um determinado local do mundo captada pelo *Google Street View*, tendo como objetivo que o utilizador descubra onde está e assinale a sua localização no *Google Maps*. A plataforma permite também adicionar questionários do tipo *quiz*, podendo ser usado em diferentes contextos de aprendizagem, sempre numa perspectiva de gamificação.

Neste caso, o *GeoGuessr* foi usado para mostrar e localizar monumentos (românicos e góticos) e paisagens geológicas, em Portugal. O facto de não permitir a apresentação de vídeos, levou-nos a recorrer ao *Canva* e ao uso de códigos *QR* para a visualização dos vídeos que lhe estavam associados, como um complemento à aprendizagem. O projeto incluía ainda a elaboração de roteiros de viagem, em inglês, de forma a explorar os monumentos e paisagens geológicas apresentadas.



Objetivos

- Caracterizar a paisagem envolvente (rochas dominantes, relevo), a partir de dados recolhidos no campo.
 - Identificar aspetos característicos de paisagens magmáticas, relacionando-os com o tipo de rochas presentes e as dinâmicas a que foram sujeitas após a sua formação.
 - Relacionar a ação de agentes de geodinâmica externa (água, vento e seres vivos) com a modelação de diferentes paisagens, privilegiando o contexto português.
 - Interpretar modelos que evidenciem a dinâmica de um curso de água (transporte e deposição de materiais), relacionando as observações efetuadas com problemáticas locais ou regionais de cariz CTSA.
 - Utilizar adequadamente fontes históricas de tipologia diversa, recolhendo e tratando a informação para a abordagem da realidade social numa perspetiva crítica.
 - Relembrar que o conhecimento histórico se constrói com informação fornecida por diversos tipos de fontes: materiais, escritas e orais.
-
- Compreender a necessidade das fontes históricas para a produção do conhecimento histórico.
 - Caracterizar os estilos românico e gótico, destacando as especificidades regionais.
 - Relacionar as aprendizagens com a História regional e local, valorizando o património histórico e cultural existente.
 - Conhecer, com algum pormenor, o seu meio e identidade.
 - Reconhecer diferentes estratégias de comunicação nas fases de planificação, realização e avaliação das atividades comunicativas e escolher a mais apropriada.
 - Preparar, repetir e memorizar uma apresentação oral à turma e/ou outros elementos da comunidade educativa, com confiança e criatividade.
 - Participar em atividades de pares e grupos, revelando capacidade para se colocar na posição do outro.
 - Planear, organizar e apresentar uma tarefa de pares ou um trabalho de grupo, minimizando possíveis diferenças e discordâncias.
 - Pesquisar novas ideias e participar em atividades diferenciadas e de natureza diversa.



A realizar em grupo, pelos alunos, recorrendo ao *Padlet*, onde os alunos devem publicar os seus trabalhos.



Internet; Computador; Padlet; GeoGuessr.

Planificação do DAC



DOMÍNIO DE AUTONOMIA CURRICULAR: Ser guia por um dia... vamos conhecer o património histórico e natural português.			
Ano letivo:	Disciplinas: CN, Hist, Inglês		Período para desenvolvimento: 1º semestre
Intervenientes diretos:	Professores e alunos		Contextos de ação: sala de aula digital, monumentos, paisagens
Produtos finais: Criação de um roteiro de visita (em inglês, com recurso ao Padlet)			
Parcerias:			
Enquadramento curricular			
Disciplinas	Perfil do Aluno (PA)	Descritores operativos do PA	Aprendizagens essenciais (AE)
	Línguas e textos	- Compreender factos, opiniões, conceitos (orais e escritos); - Perceber os significados e novos sentidos;	Caracterizar a paisagem envolvente (rochas dominantes, relevo), a partir de dados recolhidos no campo.
	Informação e comunicação	- Pesquisar sobre matérias escolares em fontes documentais e físicas, analisar e validar a informação recolhida cruzando diferentes fontes.	Identificar aspetos característicos de paisagens magmáticas, relacionando-os com o tipo de rochas presentes e as dinâmicas a que foram sujeitas após a sua formação.
	Raciocínio e resolução de problemas	- Organizar a informação recolhida de acordo com a planificação;	Relacionar a ação de agentes de geodinâmica externa (água, vento e seres vivos) com a modelação de diferentes paisagens, privilegiando o contexto português.
	Pensamento crítico e criativo	- Apresentar e explicar conceitos respetando as regras definidas.	Interpretar modelos que evidenciem a dinâmica de um curso de água (transporte e deposição de materiais), relacionando as observações efetuadas com problemáticas locais ou regionais de caráter CTSA.
	Relacionamento Interpessoal	- Colocar e analisar questões a investigar, distinguindo o que se sabe do que se pretende descobrir;	Utilizar adequadamente fontes históricas de tipologia diversa, recolhendo e tratando a informação para a abordagem da realidade social numa perspetiva crítica.
	Desenvolvimento pessoal e autonomia	- Analisar e discutir ideias centrando-se em evidências; - Resolver problemas de natureza relacional de forma pacífica, com empatia e com sentido crítico.	Relembrar que o conhecimento histórico se constrói com informação fornecida por diversos tipos de fontes: materiais, escritas e orais; Compreender a necessidade das fontes históricas para a produção do conhecimento histórico; Caracterizar os estilos românico e gótico, destacando as especificidades regionais.



A photograph of a classroom setting. In the center, a smartphone is placed on a wooden desk, displaying a green screen. A green charging cable is plugged into the phone. To the left, a person's hand is pointing at a document on the desk. In the foreground, the back of a person's head wearing a red cap is visible. The background shows a classroom with a whiteboard and other students.

A ESCOLA BÁSICA DO SUDESTE DE BAIÃO NO MUNDO VIRTUAL

**HELENA FREITAS
JOSÉ VICENTE**



Disponível em <https://www.spatial.io/s/Helena-e-Vicente-62b8a57eeb8435000143ea71?share=6844760589180325426>

A Escola Básica do Sudeste de Baião no mundo virtual

Helena Freitas
José Vicente



Contextualização

A atividade destina-se a explorar, planear e construir um Recurso Educativo Digital (RED) para ser utilizado em contexto real com os alunos. A intervenção destina-se a alunos ao abrigo do Decreto-Lei n.º 54/2018, com necessidades educativas especiais, dos 2.º e 3.º CEB.

A ideia inicial era criar uma sala de aula onde se pudesse fazer uma exposição com os trabalhos desenvolvidos. Com o cenário construído era fácil utilizar como jogo, de forma que os participantes partissem à descoberta dos objetos e ligações espalhadas pela escola. A grande vantagem desta aplicação é que com apenas um cenário pode-se proporcionar várias atividades de descoberta. Através de um *link* os jogadores são convidados a explorar o espaço. É possível comunicar por voz no jogo o que permite uma interatividade maior entre os participantes.

Objetivos

- Utilizar Recursos Educativos Digitais como ferramentas motivadoras à participação dos alunos.
- Criar momentos estimulantes, com recurso a imagem, som e movimento, que incentivem os alunos a iniciar, concretizar e finalizar as tarefas.
- Envolver os alunos em tarefas educativas, que impliquem a utilização de ferramentas digitais, recorrendo a atividades lúdicas e de treino digital.



Exploração e realização do percurso na aplicação *Spatial*- 20 minutos.

Recursos

Internet; Computador; Spatial; Animaker.

Animaker

Helena Freitas



Criação de Recursos Educativos Digitais Grupo I



Plano da aula



Identificação Formandos	Objetivo da tarefa	Aplicações para criar
Helena Freitas José Vicente	Explorar, planear e construir um RED (sob a tipologia de Testagem; Escape Room; Apresentação; Gamificação; Cenário Virtual; Realidade Virtual; Vídeo; Narrativa Digital; Realidade Aumentada; Animação) para ser utilizado em contexto real com os seus alunos.	2. <i>Spatial</i> <i>Cenários Virtuais</i> <i>Escape Rooms</i> 10. <i>Animaker</i> <i>Animações Digitais</i> <i>Vídeo</i>
Descrição das aplicações		

My Englatterro



ENGLISH IS FUN

MY ENGLISH e-PORTFÓLIO

Antónia ao Reino Unido
um país mas ilhas
a Escócia e o
na às margens do
nto, o Big Ben e
XI.
es de habitantes, a
e na região da



La gastronomia, alguns dos pratos tradicionais são:

- Full English Breakfast
- Fish and Chips
- P...

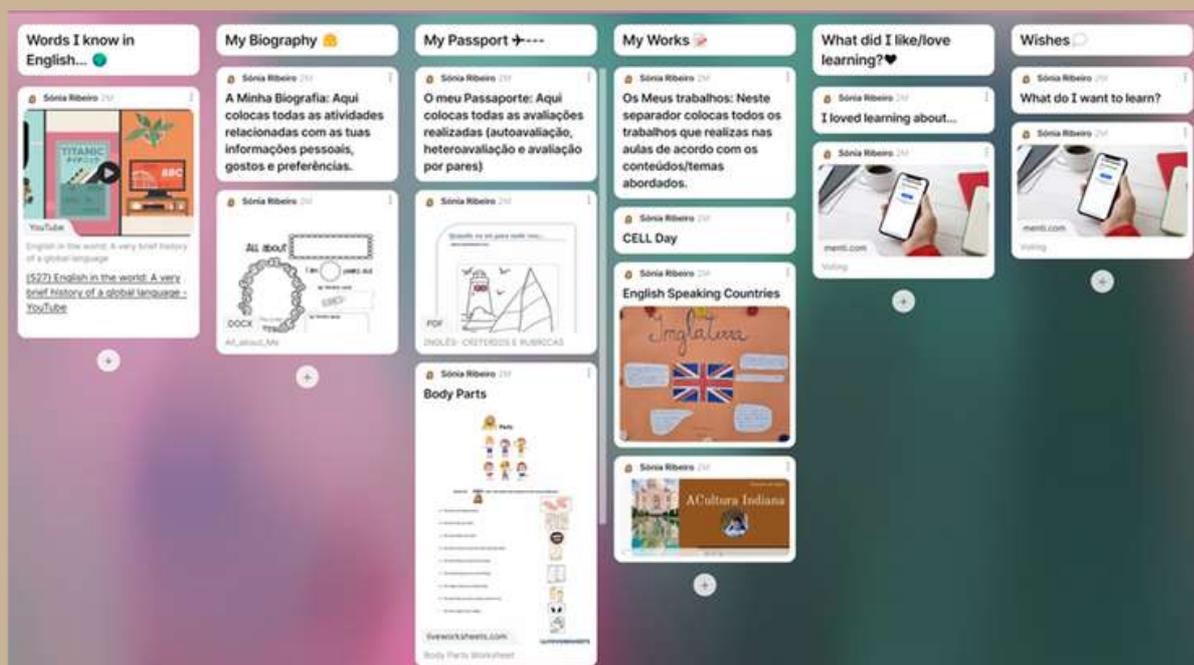
ANTÓNIO RIBEIRO
CARLA ZOIO
SÓNIA RIBEIRO

P
1
1
4
1

ENGLISH IS FUN

MY ENGLISH E-PORTEFÓLIO

ANTÓNIO RIBEIRO
CARLA ZOIO
SÓNIA RIBEIRO



Disponível em <https://padlet.com/soniaribeiro777/isea9mii02q0twzq>

Objetivos

- Aplicar esta atividade como verificação das competências presentes nas Aprendizagens Essenciais.
- Utilizar a literacia tecnológica para comunicar e aceder ao saber em contexto.
- Promover estratégias envolvendo tarefas em que, com base em critérios, se oriente o aluno para a identificação dos pontos fracos e pontos fortes das suas aprendizagens e para a reorientação do trabalho a partir do *feedback* fornecido.



Ao longo do ano.

Recursos



A disciplina de inglês no 1º ciclo, pelo pouco tempo letivo distribuído, 120 minutos, carece de atividades motivadoras, inovadoras e lúdicas. Pretendemos que este Recurso Educativo Digital seja uma forma de autorregulação de todo o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo. Isto permitirá ao aluno uma experiência inovadora e instantânea de todo o seu processo de ensino e aprendizagem que vai dos conteúdos abordados, aos trabalhos desenvolvidos e aos momentos avaliativos. Outros recursos necessários: *Prezi*; *LiveWorksheets*; Internet, Computador, Projetor (professor).



Contextualização

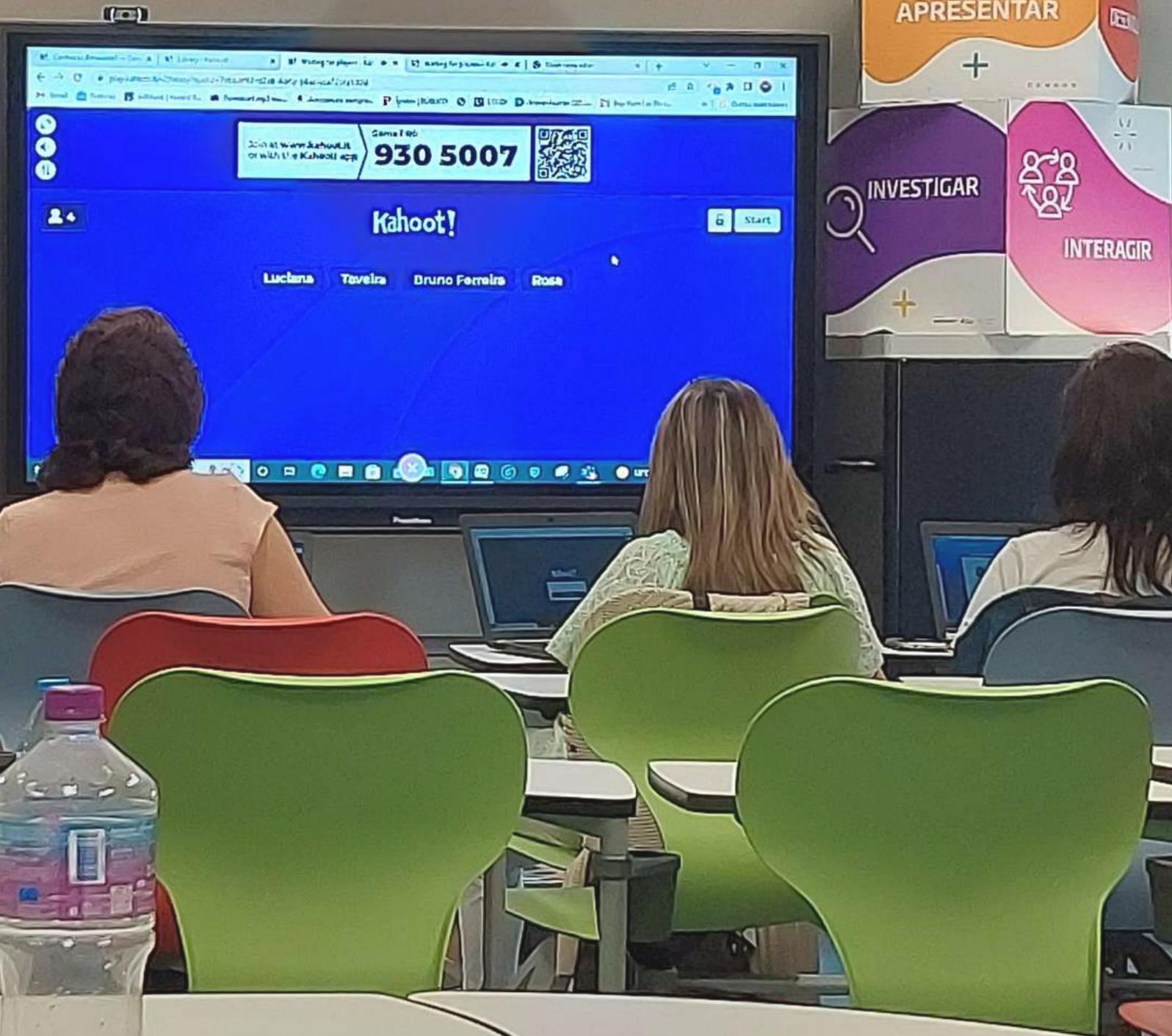
Tendo em conta todos os desenvolvimentos ocorridos nos últimos anos provocados pela pandemia COVID-19, que originou dois grandes confinamentos gerais e vários segmentados por regiões, escolas, turmas inteiras ou só alguns alunos, surge a necessidade efetiva de recorrer a plataformas de ensino à distância e à utilização de novos aplicativos digitais. Assim, e de forma ativa, docentes e alunos foram-se capacitando e apropriando das “novas” tecnologias. Este momento propicia o desenvolvimento das capacidades estipuladas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO).

As escolas reorganizam-se e criam projetos que impulsionam na sua comunidade educativa um trabalho ativo e colaborativo nas áreas mencionadas. Assim, e indo ao encontro das linhas orientadoras dos projetos MAIA e PADDE adotados pelo agrupamento (AEASC), surge esta atividade “*My English e-Portfolio*” com o intuito de ajudar os nossos alunos a criar uma linha temporal sobre os conteúdos lecionados e aumentar a sua capacidade de aplicação e verificação dos conteúdos abordados, dos trabalhos desenvolvidos e das avaliações realizadas. *My English e-Portfolio* será uma forma de autorregulação da sua aprendizagem.

STAR

Tipos de transporte

Os meios de comunicação



AMIJ SILVA
CAMILA COELHO
JAIME GONÇALVES

Tipos de transporte: Os meios de comunicação

Amij Silva
Camila Coelho
Jaime Gonçalves



Contextualização

No âmbito da disciplina de Estudo do Meio do 2.º ano de escolaridade, no domínio organizador da Sociedade / Natureza / Tecnologia, é abordada a temática “Tipos de Transporte”, no conteúdo programático “Os Meios de Comunicação”.

Tipos de Transportes



Disponível em <https://www.storyjumper.com/book/read/130374052/624c4d553a52d>

Objetivos

- Comparar meios de comunicação e informação, atribuindo-lhes relevância pessoal e social.
- Conhecer os meios de transporte e a sua importância para o deslocamento de pessoas, tanto para lugares distantes quanto próximos.
- Distinguir diferentes tipos de meios de transporte: terrestres, aquáticos e aéreos.
- Conhecer os transportes públicos ou coletivos e transportes privados.



A definir.

Recursos

- **Storyjumper** que permite:
 - criar livros digitais e os mesmos ficam publicados on-line,
 - aumentar a motivação dos alunos, especialmente de leitores e escritores com dificuldades, e faz com que seja uma estratégia ideal para considerar a utilização de contar histórias pessoais,
 - que os alunos ganhem experiência com a compreensão da leitura,
 - que os alunos se possam tornar proficientes na parte técnica e relacionada com os aspetos da linguagem.

Outros recursos

Internet, Computador, Projetor (professor).



Agrupamento de Escolas
Amadeo de Souza-Cardoso

Este trabalho foi realizado no âmbito da disciplina de Estudo do Meio, cujo domínio organizador é "Sociedade" e a temática "Os meios de transporte". Será posteriormente apresentado na Ação de Formação "Capacitação Digital de Docentes - Nível 2" pelo grupo n.º 2.



storyjumper

Created & published on StoryJumper™ ©2022 StoryJumper, Inc. All rights reserved. Source: storyjumper.com/attribution

[storyj.mp/acmzztwefm7w](https://storyjumper.com/empowered/130374052/624c4d553a52d#)

The background of the book cover is a photograph of a modern architectural structure. It features a large, light-colored concrete wall with a rough, textured surface. The wall is set against a clear blue sky and a dark blue sea in the distance. The overall aesthetic is clean and minimalist.

Um diálogo entre Português e Geografia

**ADRIANO BASTO
ORLANDO BASTO**



Disponível em <https://www.artsteps.com/view/62813fa14edbbeca1ad61672/?currentUser>

Um diálogo entre Português e Geografia

Adriano Basto
Orlando Basto

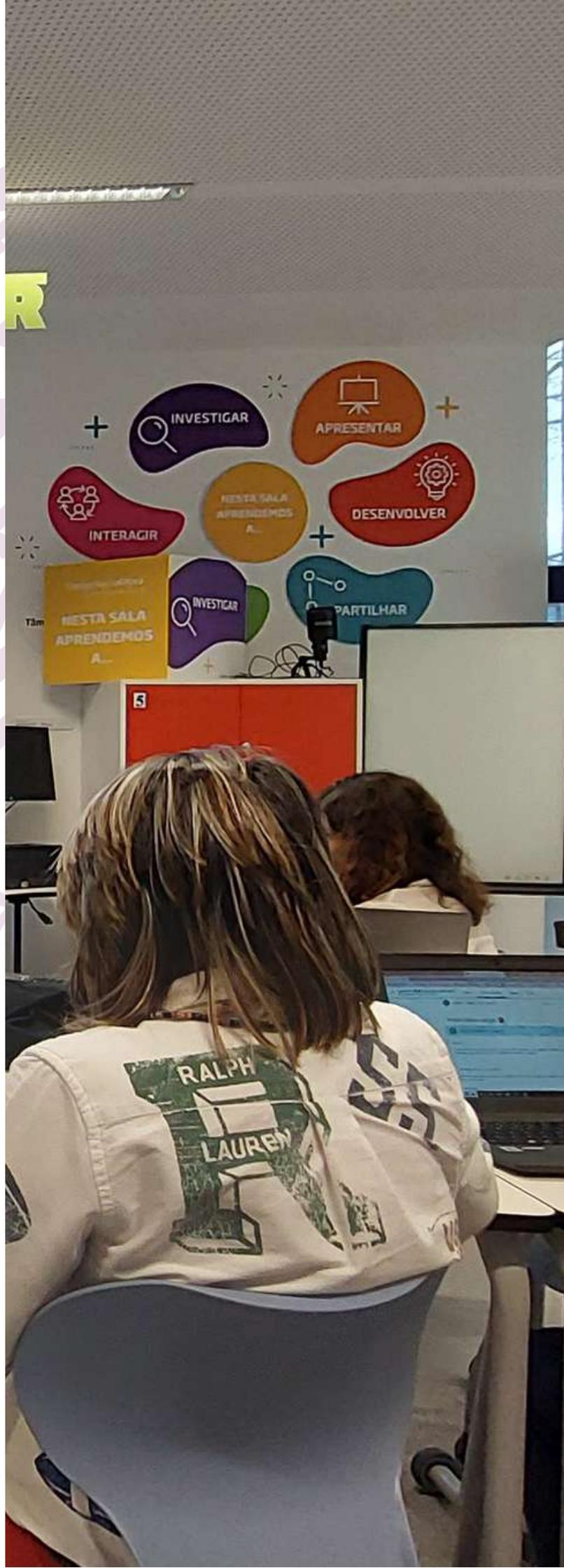


Contextualização

No mundo atual, o nosso quotidiano é marcado de forma indelével pela evolução tecnológica, pelo que o acesso às tecnologias está cada vez mais facilitado e generalizado. As tecnologias de informação e comunicação incluem hoje, para além dos computadores e da Internet, um conjunto cada vez mais amplo de tecnologias de pequena escala, sendo por isso cada vez mais fáceis de utilizar e de transportar: portáteis, tablets, netbooks, mas também telemóveis, iPads, iPods e iPhones, TV móvel, etc..

Em consequência, o acesso a estas tecnologias abre a porta a uma multiplicidade de programas e a um mundo de aplicações muito variadas, nomeadamente software e recursos educativos digitais que aliam uma dimensão didática a uma faceta mais lúdica, capaz de conquistar os alunos, ávidos de tecnologia e de um ensino mais atual e, conseqüentemente, mais apelativo. Impõe-se, portanto, que a escola, os professores e os alunos façam um uso mais regular e efetivo das tecnologias e dos recursos educativos digitais, tarefa desafiante - e hercúlea, por vezes - mas que se refletirá necessariamente em aprendizagens mais significativas, na melhoria da qualidade dos resultados dos nossos alunos, célula fundamental do processo de ensino/aprendizagem.

Na verdade, os recursos educativos digitais por nós criados terão a potencialidade de despertar maior interesse e prender a atenção dos alunos, auxiliando-os na perceção e na resolução de problemas reais, uma vez que são inseridos no debate social, o que lhes exige o desenvolvimento do sentido estético e do sentido crítico, tanto da evolução dos meios de comunicação, como da importância da telefonia, numa aldeia alentejana esquecida por todos nos anos 50 do século passado, uma realidade que eles desconhecirão, por certo. Com efeito, os recursos educativos digitais que fomos desafiados a construir permitem trabalhar em contexto escolar uma utilização da Internet e dos recursos digitais mais responsável enquanto, simultaneamente, apresentam um carácter mais imediato, uma vez que possibilitam um feedback imediato e constante a professores, alunos. Norteou-nos a vontade de mostrar as potencialidades e a pertinência dos recursos digitais para a aprendizagem, para a socialização, ou seja, para que o aluno aprenda também com uma realidade que lhe é próxima e lhe permita ter uma outra visão dos recursos educativos digitais que não seja limitada ao conhecimento que tem dos jogos digitais.



São, finalmente, uma mais-valia para o sucesso efetivo das aprendizagens e a garantia de que os recursos digitais permitem que nós, professores, nos reinventemos e sejamos capazes de acompanhar a evolução do mundo e comungar com os alunos de realidades que lhe são tão próximas! Assim, quisemos mostrar-lhes as potencialidades do *Artsteps* e do *Powtoon* para os desafiar a romper as margens da sala de aula e virem a ser eles, no futuro, construtores de materiais mais originais e criativos, desenvolverem competências no domínio do digital e tornarem-se agentes/construtores do conhecimento. Finalmente, foi nosso desejo tornar evidente a possibilidade de um diálogo entre duas disciplinas que se poderiam julgar estanques e são, afinal, o motor de uma aula interdisciplinar em que os conteúdos se interligam, se complementam.

Os recursos digitais utilizados na conceção e realização desta atividade possibilitam explorar várias áreas de conhecimento presentes nas Aprendizagens Essenciais, no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO), estabelecendo uma relação profícua entre diversos conteúdos do currículo escolar. Simultaneamente, cativarão a atenção dos alunos, ao proporcionar-lhes uma visita virtual a um museu das telecomunicações contemplando alguns meios que, por certo desconhecirão. Se a atividade alia a música ao texto literário e ao universo digital, certamente funcionará como fator acrescido de motivação! Terminar com uma síntese do conto com recurso ao *Powtoon* será a chave de ouro de uma aula que quisemos dinâmica, apelativa, original e que fosse capaz de surpreender os alunos! Cremos ter conseguido, o que nos deixou um pouco orgulhosos! Mesmo com imodéstia!



100 minutos.



Recursos

Artsteps, Powtoon, Internet, Computador.



Geografia



Português

Tema:

A população, como se movimenta e como comunica.

Subtema:

Contextualizar a revolução das telecomunicações e o seu impacto nas relações interterritoriais.

Conceitos:

Ciberespaço, globalização, telecomércio, teletrabalho, Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), sociedade digital, SIG, fluxos de informação, redes de comunicação.

Educação literária:

- Interpretar obras literárias portuguesas de diferentes autores e géneros, produzidas no século XX.
- Contextualizar textos literários portugueses do século XX em função de grandes marcos históricos e culturais.
- Mobilizar para a interpretação textual os conhecimentos adquiridos sobre os elementos constitutivos do texto poético e do texto narrativo.
- Analisar o valor de recursos expressivos para a construção do sentido do texto, designadamente, adjetivação, gradação, metonímia, sinestesia. Reconhecer valores culturais, éticos e estéticos manifestados nos textos.



Disponível em <https://www.powtoon.com/online-presentation/ciP5gQwDcjp/?mode=movie>



Património cultural de Portugal

TERESA PINTO
PLÁCIDO CARVALHO
ROSÁRIO VINHAS



Disponível em <https://shre.ink/animaker-domus>

Património cultural de Portugal

Teresa Pinto
Plácido Carvalho
Rosário Vinhas



Contextualização

As aplicações *Geoguessr* e *Animaker* possuem um elevado potencial motivacional conducente à aprendizagem dos diferentes conteúdos, tendo a capacidade de fazer com que os alunos se interessem e participem nas aulas, devido ao facto de trazer para dentro da sala de aula diversas experiências, sobre a forma de jogo e vídeo, permitindo uma melhor aquisição dos conhecimentos. Neste âmbito, criamos um Recurso Educativo Digital (RED) em que se pretende que os alunos que participam no jogo promovam a motivação pelos conteúdos “Património Cultural de Portugal” e, por consequência, pela própria Escola.

Assim, dentro da sala, esta atividade promove a interação entre os alunos, frente aos desafios que o jogo proporciona causando uma certa emoção e curiosidade, se o adversário acertou ou errou. Nesta interação é extremamente importante a forma de competição para a aprendizagem. Desta forma, os alunos podem estudar o tema "Património Cultural de Portugal" tirando a aula da monotonia rotineira, instigando a observar e assimilar o tema em estudo.

O RED criado busca promover a integração da chamada metodologia ativa, combinando o melhor do percurso individual e de grupo num jogo de ambiente digital, o *Geoguessr* e o *Animaker*.

O jogo aborda de forma conjunta as competências e habilidades de Geografia, Economia e Música, prezando assim a interdisciplinaridade.

O *Geoguessr* como pudemos constatar na elaboração do nosso RED é uma ferramenta de trabalho eficiente pelo seu potencial para auxiliar na construção do pensamento interdisciplinar e ampliação de horizontes territoriais; promoveu um desenvolvimento do conhecimento aberto e partilhável. Realizamos experiências num contexto de buscas por alternativas interessantes e consistentes o que potencia e promove a motivação dos alunos.



As ferramentas digitais *Geoguessr* e *Animaker* têm como objetivo tornar o ensino mais atrativo para os alunos e, simultaneamente, procurarem que estes desenvolvam a sua capacidade de autonomia. Para os docentes, estas experiências pedagógicas são uma mais-valia na medida em que são novas alternativas metodológicas e tecnológicas para o ensino e a aprendizagem na Escola.





Dia de Portugal, de Camões e das Comunidades Portuguesas

**BERNARDETE TEIXEIRA
JESUÍNA MAGALHÃES
JOÃO BASTO**

Dia de Portugal, de Camões e das Comunidades Portuguesas

Bernardete Teixeira
Jesuína Magalhães
João Basto



Contextualização

No âmbito da abordagem da obra “Os Lusíadas”, de Luís Vaz de Camões, na disciplina de Português, dos conteúdos “mundialização da economia”, na disciplina de Economia, e “prática de exercício físico, saúde e bem-estar”, na disciplina de Educação Física, pretendemos assinalar em contexto escolar a comemoração do dia 10 de junho, dia de Portugal, de Camões e das Comunidades Portuguesas. Para isso, será lançado o desafio aos diferentes membros da comunidade escolar para responderem em simultâneo, com recurso a meios digitais existentes na escola (ou

personais), a um questionário concebido em forma de jogo, o *Kahoot*. Primeiramente, os colaboradores/participantes assistem à projeção de diapositivos (*GoogleSlides*) que, para o efeito, passam no circuito interno da televisão da Escola. As equipas, previamente formadas, responderão às questões na sala de professores, no intervalo de vinte minutos. No final, terão acesso à sua pontuação e haverá uma equipa vencedora que terá direito a um certificado, como equipa vencedora da comemoração do dia 10 de junho na escola.

Com esta atividade pretende-se desenvolver na comunidade escolar um sentimento de pertença ao nosso país, à nossa língua, à nossa comunidade, mas, ao mesmo tempo, incutir-lhes uma perspetiva de globalização, de expansão económica e cultural, realçando a presença dos portugueses e a afirmação da língua portuguesa no mundo. E porque acreditamos no equilíbrio “mente sã num corpo sã”, pretendemos incentivar a atividade física na escola, a qual não pode ser uma responsabilidade exclusiva do professor de Educação Física. É responsabilidade de todos nós contribuir para a promoção de uma vida mais ativa por parte dos alunos, professores e funcionários. Assim, desafiamos os diferentes colaboradores / participantes desta Escola a jogarem de pé, tendo em conta que a sua resistência física terá repercussões no seu desempenho no jogo.

Pretendemos que a comunidade enriqueça os seus conhecimentos, desenvolva uma consciência de prevenção à obesidade e reconheça no digital uma mais-valia para o seu desempenho académico/laboral/social numa perspetiva integrada e global. Pretendemos ainda demonstrar como os recursos digitais permitem motivar os alunos para a aprendizagem, envolvê-los de forma mais ativa na construção do seu próprio conhecimento. Trata-se de promover, com a colaboração de toda a comunidade escolar, uma aprendizagem mais interativa e mais significativa, potenciando a concentração e o desenvolvimento da literacia visual, o sentido crítico e a criatividade. A utilização do *GoogleSlides*, sendo uma aplicação virtual, não implica a instalação de software. Permite a partilha dos materiais, possibilitando, assim, um trabalho colaborativo em tempo real com os participantes. Todos os trabalhos são guardados automaticamente e em segurança.



Permite ainda importar, exportar formatos, como documentos em *pdf*, vídeos, *mp4*, entre outros. Para a elaboração do trabalho que aqui se apresenta recorremos a várias ferramentas, nomeadamente: *Videopad editor*, *Crazytalk* e *Arloopa*, *Audacity*. O *Kahoot* apresenta a grande vantagem de ser uma ferramenta que permite criar questionários que podem ser respondidos por qualquer utente que esteja ligado à Internet por meio de *Smartphone* ou computador. Para além disso, confere à aprendizagem uma componente lúdica, sendo, desde logo, uma ferramenta apelativa e motivadora. O *Kahoot* apresentado foi construído com 14 questões de escolha múltipla, com três questões incorretas e uma correta, todas abordando o tema trabalhado no *GoogleSlides* "Dia 10 de junho - Dia de Portugal, de Camões e das Comunidades Portuguesas".

Foi definido um tempo de 30 segundos para a resposta a cada questão, sendo disponibilizado o *link* e o código de acesso aos participantes/utentes. Após a última questão, aparece um pódio com a classificação dos 3 primeiros vencedores. Recorrer a uma atividade em forma de jogo em ambientes escolares poderá tornar-se uma mais-valia, pois permite envolver e motivar para a aprendizagem, desenvolver atividades interativas, adquirir conhecimentos, além de estimular o raciocínio. Concluimos que a plataforma *Kahoot* proporciona uma maior e melhor interação entre aluno/professor e aluno/aluno, transformando o professor num mediador e colocando o aluno no centro de todo o processo ensino-aprendizagem, incentivando-o a criar e a partilhar conhecimentos.



Duração prevista

100 minutos.



Recursos

Internet;
Computador;
Google Slides;
Kahoot!

Vazcostelas, o Poeta



Próximo número



Enviem os vossos contributos

Centro de Formação de Associação de Escolas de Amarante e
Baião – Sede Esc. Sec. de Amarante
Av. General Vitorino Laranjeira, nº 592
4600-018 AMARANTE
Telef. 255410190 – Fax 255432149
e-mail: cfamarantebaiao@gmail.com
Skype: cfaeab
Web: <http://esamarante.edu.pt/cfaeab/>