

Ações de Formação c/despacho > Imprimir (id #106635)

## Ficha da Ação

**Título** Ensino e Aprendizagem com Dispositivos Móveis nas Ciências Exatas e da Natureza e Tecnologias

**Área de Formação B** - Prática pedagógica e didática na docência

**Modalidade** Curso de Formação

**Regime de Frequência** Presencial

---

### Duração

Horas presenciais: 30

Nº de horas acreditadas: 30

---

### Cód. Área Descrição

**Cód. Dest.** 99 **Descrição** Professores dos Grupos 230, 500, 510, 520, 540 e 560

**DCP** 99 **Descrição** Professores dos Grupos 230, 500, 510, 520, 540 e 560

**Reg. de acreditação (ant.)** CCPFC/ACC-102341/19

## Formadores

### Formadores com certificado de registo

**B.I.** 6589467 **Nome** TERESA MARIA BALTAZAR DE LACERDA **Reg. Acr.** CCPFC/RFO-03515/97

**Componentes do programa** **Nº de horas** 30

---

**B.I.** 10003404 **Nome** JENNY FARIA FERREIRA **Reg. Acr.** CCPFC/RFO-26167/09

**Componentes do programa** **Nº de horas** 15

---

**B.I.** 8437712 **Nome** Glória Maria da Silva Rosa Baptista Miranda **Reg. Acr.** CCPFC/RFO-31480/12

**Componentes do programa** **Nº de horas** 15

---

### Formadores sem certificado de registo

## Estrutura da Ação

### Razões justificativas da ação e a sua inserção no plano de atividades da entidade proponente

Com esta ação de formação visamos o reforço das qualificações e a valorização das competências, promovendo a utilização das TIC nos processos de ensino e aprendizagem.

Esta ação de formação pretende levar os professores a:

(i) identificar situações concretas ao nível das diferentes áreas curriculares disciplinares das ciências experimentais em que as TIC possam ser utilizadas para a criação e desenvolvimento de experiências de aprendizagem relevantes para os alunos;

(ii) desenhar e implementar projetos na área das ciências experimentais integrando as TIC;

(iii) refletir sobre os resultados da implementação dos mesmos.

Esta ação de formação visa criar condições para o desenvolvimento de estratégias no âmbito da integração dos dispositivos móveis nos contextos de aprendizagem em geral e nas didáticas específicas das expressões.

### Objetivos a atingir

- Compreender as potencialidades pedagógicas das plataformas disponíveis na Web integrando as nas aprendizagens formais.
- Operacionalizar novas estratégias de motivação e aprendizagem com recurso a diversos softwares, gratuitos e de fácil aplicabilidade, para a criação de recursos digitais.
- Incentivar a criatividade e a produção de projetos que promovam o desenvolvimento de competências específicas da área disciplinar em que forem produzidos.

### Conteúdos da ação

1ª Sessão (2 hora):

Apresentação da ação, conteúdos programáticos da ação e explicitação do modo como se processa a avaliação.

Breve reflexão sobre as tecnologias na prática pedagógica: Nativos digitais versus Imigrantes digitais e a importância das tecnologias e das plataformas web como ferramentas cognitivas.

2ª Sessão (4 horas): Interface e configurações básicas do Kahoot! Exercícios práticos. Elaboração de um recurso específico.

O Kahoot! é uma plataforma gratuita, com uma forte componente lúdica, que permite construir e aplicar questionários

(Quiz ou Survey) e colocar questões para iniciar um debate (Discussion).

3ª Sessão (4 horas): Interface e configurações básicas do Edpuzzle. Exercícios práticos. Elaboração de um recurso específico.

O Edpuzzle é uma ferramenta gratuita para professores e alunos, permitindo-lhes trabalhar conteúdos educativos de uma forma original. Permite ao professor transformar um vídeo numa vídeo-aula recorrendo à seleção de uma parte do vídeo, esta pode ser comentada com voz e os alunos podem ser questionados através de perguntas embutidas no vídeo.

4ª Sessão (4 horas): Interface e configurações básicas do Plickers. Exercícios práticos. Elaboração de um recurso específico.

O Plickers é uma ferramenta disponível na versão web e aplicativo para dispositivos móveis, de administração de testes rápidos, que permite ao professor registar as respostas e conhecer em tempo real o nível da turma quanto ao entendimento de conceitos e pontos-chaves de uma aula. A aplicação gera e grava automaticamente o desempenho individual dos alunos, criando gráficos e dados.

5ª Sessão (4 horas): Interface e configurações básicas do Quizizz. Exercícios práticos. Elaboração de um recurso específico.

O Quizizz é uma ferramenta digital online gratuita que possibilita a criação de questionários dinâmicos. Esta proposta surge num formato que condiz com as exigências educacionais atuais e que vai ao encontro das apetências dos estudantes nativos digitais.

6ª Sessão (4 horas): Interface e configurações básicas do Socrative. Exercícios práticos. Elaboração de um recurso específico.

O Socrative é uma aplicação simples de elaboração de questionários (preparação de testes, quizzes, etc.) que pode ser usada em sala de aula para receber feedback em tempo real relativamente às aprendizagens dos alunos. Através de um sistema de perguntas e respostas o professor pode recolher, em tempo real, as respostas dos alunos, percebendo melhor a sua compreensão relativamente aos temas em estudo na aula.

Os testes e quizzes podem ficar temporariamente disponíveis proporcionando a sua realização a partir de casa.

7ª Sessão (4 horas): Realização de um trabalho prático de avaliação.

8ª Sessão (4 horas): Apresentação e análise crítica dos trabalhos realizados.

#### **Metodologias de realização da ação**

Exploração das ferramentas recorrendo à metodologia teórico/prática.

Criação e operacionalização de projetos para mobilização de conhecimentos através de aulas essencialmente práticas

#### **Regime de avaliação dos formandos**

Avaliação contínua tendo em conta os seguintes parâmetros:

- Participação e empenhamento nas tarefas propostas – 40%
- Produção de um trabalho e/ou reflexão crítica - 60%

A avaliação final será quantitativa numa escala de 1 a 10, conforme indicado na Carta Circular CCPFC – 3/2007.

#### **Bibliografia fundamental**

Carvalho, A. (2015). Apps para dispositivos móveis: manual para professores, formadores e bibliotecários. Consultado a 27 de setembro através de [http://erte.dge.mec.pt/sites/default/files/Recursos/Estudos/apps\\_dispositivos\\_moveis2016.pdf](http://erte.dge.mec.pt/sites/default/files/Recursos/Estudos/apps_dispositivos_moveis2016.pdf)

Carvalho, A. Et al. (2018). Atas do 4º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning. Consultado a 27 de setembro através de <https://estudogeral.sib.uc.pt/handle/10316/48542>

Carvalho, A. Et al. (2016). Atas do 3.º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning. Consultado a 27 de setembro através de <https://estudogeral.sib.uc.pt/handle/10316/31171>

Carvalho, A. Et al. (2014). Atas do 2º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning. Consultado a 27 de setembro através de <https://estudogeral.sib.uc.pt/handle/10316/25740>

## **Processo**

**Data de receção** 26-08-2019   **Nº processo** 105373   **Registo de acreditação** CCPFC/ACC-104295/19

**Data do despacho** 02-09-2019   **Nº ofício** 5907   **Data de validade** 24-01-2022

**Estado do Processo** C/ Aditamento - pedido deferido