



Governo dos Açores
Secretaria Regional da Educação,
Ciência e Cultura



(Registo de acreditação DREAçores/ENT-RENOV/003/2017)



PROGRAMA

Designação do Curso: Criação de Instrumentos de Avaliação com Ferramentas Digitais

Entidade Formadora: Escola Básica e Secundária do Nordeste

Local da formação: Escola Básica e Secundária do Nordeste

26 / 04 / 2019 a 23 / 05 / 2019

Horário: Pós laboral

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

SUGESTÃO DE APRESENTAÇÃO – pode e deve ser ajustado à tipologia de formação a ministrar

1. Apresentação dos participantes e do curso (1 horas)

- 1.1. Apresentação dos formandos e do formador
- 1.2. Enquadramento do Programa de Formação, com apresentação do plano de trabalho a desenvolver: conteúdos, objetivos, metodologia, calendarização e avaliação

2. Enquadramento teórico da Formação (2 horas)

- 2.1. Análise da avaliação dos alunos no contexto da Flexibilização Curricular, as aprendizagens essenciais e o perfil do aluno no final dos ciclos de ensino.
- 2.2. Identificação de novas metodologias de aprendizagem e de avaliação que motivem os alunos para a importância do conhecimento.
- 2.3. Gamificação e aulas invertidas.

3. Metodologias a privilegiar (5 horas)

3.1. Metodologia Expositiva

- O formador apresentará as temáticas constantes da oficina de formação com o uso de auxiliares audiovisuais, motivando os formandos para as questões das novas metodologias que podem ser utilizadas na avaliação dos alunos com o recurso às novas tecnologias.

3.1. Metodologia Demonstrativa

- O formador, com exemplos práticos, e utilizando as ferramentas gratuitas disponíveis na Internet, irá construir conteúdos e materiais:
 - 1- Demonstrará a criação de instrumentos de avaliação em tempo real;
 - 2- Repetirá lentamente, explicando;
 - 3- Trabalhará em conjunto com os formandos;
 - 4- Acompanhará a execução a sós dos formandos, observando, questionando e reforçando.

3.2. Metodologia Ativa

- Utilizará e provocará atividades com os formandos que lhe permitirão simular a sala de aula.
- Promoverá a descoberta pessoal através da reflexão e experimentação, desenvolvendo uma construção consciente e individual da aprendizagem através:
 - 1- Troca de papéis;
 - 2- Estudo de caso;
 - 3- Trabalho de Grupo;
 - 4- Jogos.

4. Trabalho prático formação presencial (11 horas)

- 4.1. Elaboração de uma página na Internet em Jimdo.
- 4.2. Criação de fichas de avaliação e Sondagens com Kahoot.
- 4.3. Criação de fichas de avaliação e Sondagens com Google Forms.



5. Trabalho em sala de aula, trabalho autónomo (10 horas)

5.1- Aplicar nas salas de aulas as ferramentas criadas e desenvolvidas na formação.

6. Avaliação (4 horas)

6.1. Avaliação do curso e dos participantes.

6.2. Autoavaliação do trabalho desenvolvido na formação na construção de recursos para as aulas.

6.3. Avaliação intermédia dos trabalhos desenvolvidos pelos formandos.

6.4. Breve avaliação/reflexão sobre a ação de formação.

A avaliação dos formandos contemplará 40% para as atitudes e conhecimentos e 60% para a construção de recursos didático-pedagógicos com o devido enquadramento, sendo tomados em consideração os seguintes aspetos:

- Atitudes (20%):
 - Assiduidade e pontualidade (5%);
 - Autonomia (5%);
 - Clareza e pertinência das intervenções ao longo das sessões (5%);
 - Participação, intervenção e cooperação nos trabalhos de pares (5%);
- Conhecimentos (20%):
 - Compreensão e aplicação dos conteúdos adquiridos (20%);
 - Construção e implementação de recursos didático-pedagógicos (60%):
 - Construção de recursos didático-pedagógicos com a possibilidade de ser desenvolvida individualmente ou em grupo (50%);
 - Reflexão individual da implementação do recurso didático-pedagógico em sala de aula (10%).

A avaliação do curso será mencionada na escala de 1 a 5 (0-19: nível 1; 20-49: nível 2; 50-69: nível 3; 70-89: nível 4; 90-100: nível 5).

Webgrafia/Bibliografia

MOURA, António (2013) Geração móvel: um ambiente de aprendizagem suportado por tecnologias móveis para a "Geração Polegar", Universidade do Minho, Centro de Competência, 2009. Disponível em: <http://repositorium.sdm.uminho.pt/bitstream/1822/10056/1/Moura%20%282009%29%20Challenges.pdf>. Acesso

COHEN, J. Flipping the classroom to differenate learning. French American Internacional School, 2012. Disponível em: <<http://www.classroomflipping.com/index.html>>.

GUIMARÃES, Daniela Kahoot: quizzes, debates e sondagens. In Ana Amélia A.Carvalho (Coord.). Apps para dispositivos móveis: manual para professores, formadores e bibliotecários. Ministério da Educação, Direção-Geral da Educação, 2015

CREATIVE classroom lab - pilotagem pan-europeia de tablets na sala de aula. Disponível em: <<http://creative.dge.mec.pt>>.

Silva, Adelina (2015), Da aula convencional para a aula invertida – ferramentas digitais para a aula de hoje, Série-Estudos - Periódico do Programa de Pós-Graduação em Educação da UCDB Campo Grande, MS, n. 39, p. 13-31, jan./jun

CALVO, A.H. (2015). Viaje à la escuela del siglo XXI. Así trabajan los colegios más innovadores del mundo. Fundación Telefónica.



Governo dos Açores
Secretaria Regional da Educação,
Ciência e Cultura



(Registo de acreditação DREAçores/ENT-RENOV/003/2017)



OCDE (2013). Trends shaping education. Paris.

OCDE. UNESCO (2016). Repensar a Educação – Rumo a um bem comum mundial? Brasília: UNESCO.

ROLDÃO, M.C. (2008). A função curricular da escola e o papel dos professores: políticas, discurso e práticas de contextualização e diferenciação curricular. In Atas do III Colóquio lusobrasileiro das questões curriculares. Florianópolis, Brasil, Setembro de 2008.

OCDE: Teachers for the 21st Century. Using Evaluation to Improve Teaching. OECD Publishing, 2013

WU, M. (2014). Gamification 101; The Psychology of Motivation. Obtido em 23 de Setembro de 2014, de <http://lithosphere.lithium.com/ts/building-community-the-platform/gamification-101-the-psychology-of-motivation/ba-p/21864>

OBJETIVOS

OBJETIVOS DA FORMAÇÃO

Num mundo onde a informação abunda, e nos afunda, cada vez mais se torna importante filtrar os dados com que somos constantemente bombardeados e transformá-los em conhecimento.

É esse o desafio do professor do século XXI: pegar nas metodologias do século XIX, agarrar nas dos finais do século XX e tentar elaborar aulas que motivem os alunos para os saberes do presente, dando-lhes autonomia nas diferentes áreas de conhecimento.

Hoje em dia tudo é dinâmico e interativo. As aulas, para que cativem os alunos, também terão de o ser minimamente. Os professores terão de encontrar um equilíbrio entre estes dois mundos que às vezes andam tão separados: sala de aula e tecnologia.

Sendo assim, na formação a realizar serão abordadas duas metodologias de trabalho que poderão motivar os alunos, e professores, para o dia a dia da lecionação: a gamificação e a aula invertida.



Governo dos Açores
Secretaria Regional da Educação,
Ciência e Cultura



(Registo de acreditação DREAçores/ENT-RENOV/003/2017)



Assim, serão aplicadas duas ferramentas de avaliação e de jogo, o Kahoot e o Google Forms, ambas gratuitas, e bastante acessíveis, que irão permitir aos alunos e professores criarem instrumentos de trabalho e de avaliação mais interativos e motivadores complementando a regular prática letiva.

Pretende-se, deste modo, criar momentos de aprendizagens mais informais tornando a atividade letiva menos «aborrecida» para alunos e docentes.

Todos os materiais elaborados e dinâmicas de aula adquiridas no decorrer da formação serão testados e aplicados, obrigatoriamente, em contexto de sala de aula.

Total de formandos:	Mín: 10 máx: 20
Total de horas de formação:	<u>37</u>
Presenciais:	<u>22</u> Trabalho autónomo: <u>5</u> Trabalho à distância: <u>10</u>
Grupo Disciplinar a quem se destina a formação: 1º, 2º, 3º Ciclos e Secundário	
Área em que se insere a formação: Tecnologia e Comunicação Educativa	

A ENTIDADE FORMADORA

O FORMADOR

(Sofia Quitério)

(José Freire)