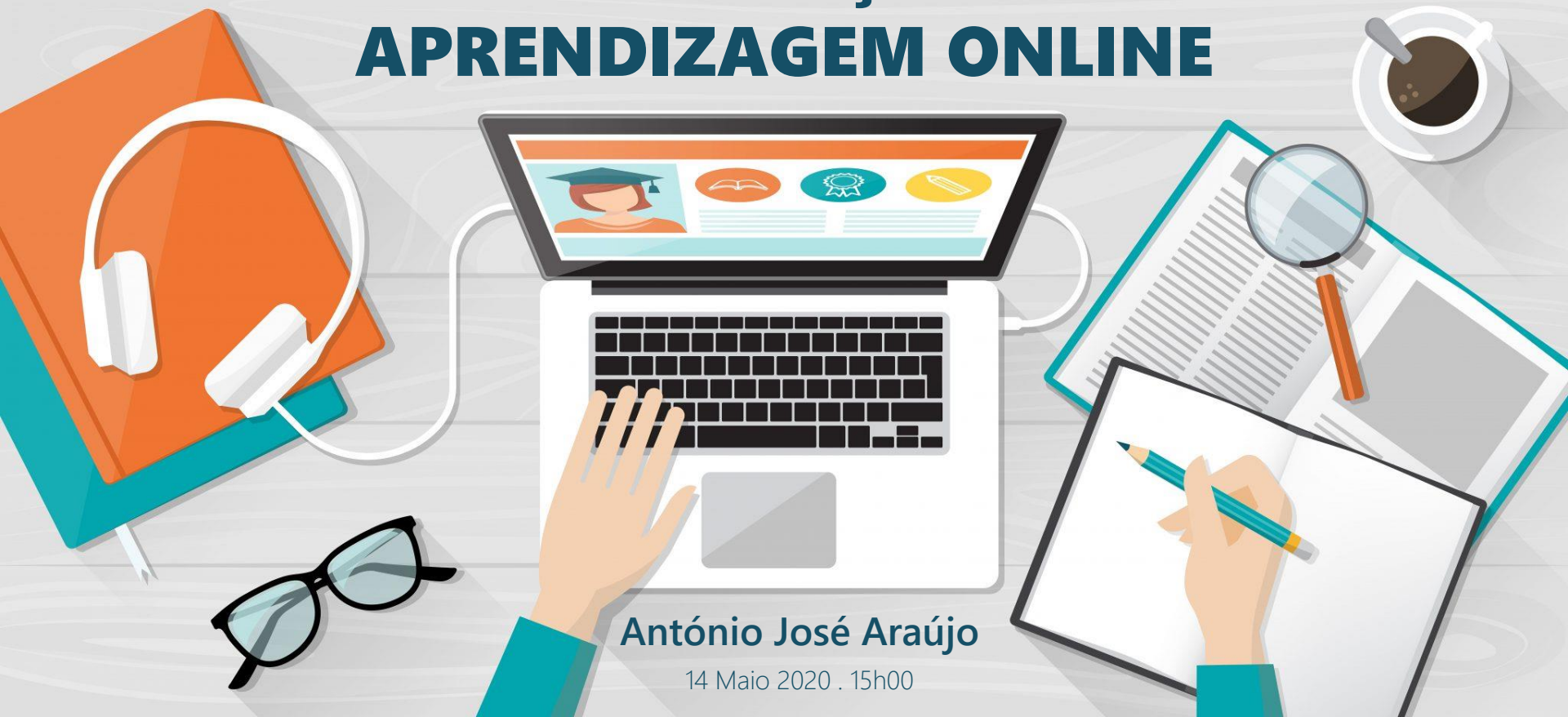


DINAMIZAÇÃO DA APRENDIZAGEM ONLINE



António José Araújo

14 Maio 2020 . 15h00

ANTÓNIO JOSÉ ARAÚJO



- Mestre em Ensino de Informática
- Mestre em Engenharia Informática
- Licenciado em Sistemas de Informação para a Gestão
- Docente (Grupo 550) na Escola Profissional de Braga (EPB)
- Assistente Convidado no Instituto Politécnico do Cávado e do Ave (IPCA)
- Formador de Informática na Associação Nacional de Professores (ANPRI)
- MIE Trainer Master e Microsoft Innovate Educator Expert

Consulte o meu perfil em ajaraujo.com/linkedin

DINAMIZAÇÃO DA APRENDIZAGEM ONLINE



forma-te

- Identificar as funções do e-formador na dinamização de indivíduos e grupos online
- Identificar, caracterizar e implementar estratégias de dinamização e motivação de indivíduos e grupos;
- Selecionar ferramentas de comunicação síncronas e assíncronas internas e externas à plataforma de aprendizagem;
- Criar e parametrizar diferentes ferramentas de comunicação e dinamização;

DINAMIZAÇÃO DA APRENDIZAGEM ONLINE



- Estratégias e situações de aprendizagem online;
- Design de atividades;
- Tipos de atividades/ferramentas;
- Avaliação de atividades de comunicação/interação;
- Ferramentas de comunicação síncrona e assíncrona do formador com os formandos.

COMUNICAÇÃO ONLINE



- Na comunicação online, ao contrário da formação presencial, o foco está na comunicação escrita e não na comunicação oral.

Formação
presencial

Comunicação verbal

Comunicação não verbal

Paralinguística (tom de voz, entoação, ritmo)
Cínésica (gestos, movimentos, expressões)
Proxémica (distância)

APRENDIZAGEM ONLINE



O e-formador como dinamizador e promotor das interações:

Aspetos a considerar:

- Comunicacional;
- Dinâmica de grupo.



APRENDIZAGEM ONLINE



Fatores que influenciam a qualidade da tutoria:

- Eficácia do sistema de comunicação e dinamização (ferramentas selecionadas, tempos de resposta, estratégias de dinamização adequadas ao indivíduo e ao grupo);
- Tipo de e-tarefas atribuídas
- Diferenças entre formandos;
- Dimensão dos grupos.

APRENDIZAGEM ONLINE



- Para envolvermos os alunos numa aprendizagem ativa e interativa, consideramos três eixos principais de intervenção em contexto educativo e formativo, nomeadamente:
 - Sondar e testar;
 - Representar o conhecimento;
 - Desafiar a aprender

APRENDIZAGEM ONLINE



- As sondagens feitas numa aula, numa formação ou numa palestra permitem inquirir rapidamente os participantes sobre determinada posição ou atitude relativamente a uma temática, evento ou ocorrência.

Kahoot!

APRENDIZAGEM ONLINE



- Para representar o conhecimento, incluem-se apresentações, mapas de conceitos e mapas mentais, nuvens de palavras, banda desenhada, digital storytelling e podcasts.



APRENDIZAGEM ONLINE



- Motivar os alunos para aprender constitui um desafio. Apresentar um QR Code, permite aos alunos usar o dispositivo móvel, para descodificar a mensagem, e proporcionar momentos de gamificação.



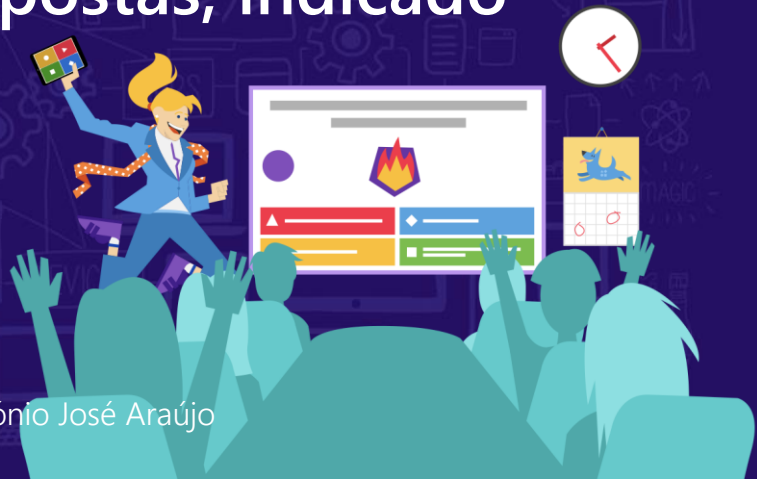
ClassDojo

Kahoot!



forma-te

- O Kahoot é uma app que se encontra disponível em <https://getkahoot.com/> e que funciona com qualquer sistema operativo e dispositivo.
- É uma plataforma online de respostas, indicado para utilização em sala de aula.
- A app apresenta três modalidades:
 - Quiz (Teste),
 - Discussion (Debate)
 - Survey (Sondagem).





POWTOON



- O Powtoon permite a criação de apresentações criativas, de forma simples e rápida.
- A utilização de vídeos educativos poderão apoiar na clareza de conceitos e na explicação e compreensão.
- Disponível em <http://www.powtoon.com>





ClassDojo



forma-te

- A plataforma ClassDojo é uma plataforma de comunicação escolar
- Permite construir comunidades através da partilha do que foi lecionado e assimilado na sala de aula através de fotografias, vídeos e mensagens.
- Disponível <https://www.classdojo.com/>





forma-te

DEMONSTRAÇÃO