IO1 – Programa de Formação em Serviço

PARTE 2 – Manual do Formador

SIS-SME

Building strategic innovation skills within SMEs

Tabela de conteúdos

Unidade de Aprendizagem 1

Construir as competências digitais e pedagógicas dos profissionais do EFP

e

Como usar formas inovadoras de ensino online

Tutores como criadores e produtores de conteúdos de aprendizagem digital ricos em media

Introdução à Unidade de Aprendizagem

Módulo. 1 Salas de fuga virtuais

Módulo 2. Criação de vídeo

Módulo 3. WebQuests

Módulo 4. Questionários

Módulo 5. Quadro branco digital

Módulo 6. Formação e Workshops de Storytelling

Módulo 7. Criação de cartazes

Módulo 8. Criação do código QR

Unidade de Aprendizagem 2

Ambiente de sala de aula digital

Esta Unidade de Aprendizagem aborda o papel dos profissionais de EFP como facilitadores da aprendizagem online remota

Introdução à Unidade de Aprendizagem

Quebra-gelos e energizadores online

Módulo 1. Quebra-gelos

Jogo do holofote

Apresentando-nos uns aos outros

O mesmo e diferente

Tirar uma foto

Quebra-gelo de “Storytelling”

Atividade de aquecimento “Grande Vitória na Lotaria”

Fogueira virtual

Cerimónia Real do Chá e do Café

Conseguem ouvir-me agora?

Cantar e adivinhar uma canção com emojis

Desafio Artesanal

Duas verdades e uma mentira

Vende-o

Momento Zen: desenhe uma espiral

Livro secreto

Abane isso!

Vizinhos

Selva de sons

Anexo I:

MODELO DE WEBQUEST

Unidade de Aprendizagem 1

Construir as competências digitais e pedagógicas dos profissionais do EFP

e

Como usar formas inovadoras de ensino online

Tutores como criadores e produtores de conteúdos de aprendizagem digital ricos em media

Introdução à Unidade de Aprendizagem

Pedagogia é a base da nossa profissão e muitos de nós teríamos uma ideia do que seria uma pedagogia eficaz para a fase de aprendizagem ou área disciplinar em que estamos a planear especializar-nos.

A tecnologia também mudou a forma como vemos os profissionais de EFP e como eles se veem a si próprios. Já não é relevante o paradigma tradicional do professor omnisciente e todo-poderoso na frente da turma a destilar conhecimentos para as mentes vazias dos alunos. Não! Já não funciona!

A tecnologia foi vista pela primeira vez com grande excitação por alguns educadores, uma vez que o seu potencial estava a ser explorado. Houve muitos comentários preditivos sobre a substituição do professor pelo computador, o que levou a algum retrocesso negativo na incorporação da tecnologia nas salas de aula.

A tecnologia tem promovido a mudança para modos de aprendizagem mais independentes, liderados pelos estudantes. Enquanto que os professores assumem agora o papel de colaboradores ou dos chamados eModeradores. E nós devemos tirar partido disto! Porque a tecnologia parece ser mais do que uma mera ferramenta na sala de aula.

A pandemia de 2019 demonstrou-nos que os seres humanos ainda precisam de seres humanos. Caso contrário, o processo de aprendizagem torna-se aborrecido e monótono. Portanto, os educadores começaram a examinar o potencial das novas tecnologias no ensino e na aprendizagem. Esta Unidade de Aprendizagem visa ajudar a implementar formas inovadoras de ensino online. Este é um conjunto de ferramentas propostas que podem ser usadas e ajustadas ao ensino online de acordo com o grupo-alvo e as necessidades de cada educador. Tendo em consideração que alguns participantes podem não estar familiarizados com a tecnologia, o educador é aconselhado a ajustar o tempo da atividade em conformidade.

Módulo. 1 Salas de fuga virtuais

Tempo de preparação – até 10 horas

Tempo de atividade – 1 hora

Os *escape rooms*, ou salas de fuga online ou virtuais, normalmente passam por uma plataforma de videoconferência onde os membros da equipa resolvem diferentes puzzles e encontram pistas escondidas para 'escapar da sala'. Esta técnica cria uma misteriosa e dinâmica história no processo de trabalho. Pode ser feita por um indivíduo ou como um grupo, competindo contra outra pessoa/grupo.

A sala de fuga virtual é semelhante a uma versão presencial. A diferença nestas experiências é que os jogadores participam através de chamadas Zoom ou Skype e controlam um 'agente de campo' em tempo real para completar os desafios em vez de o fazerem eles próprios.

As salas de fuga ajudam a melhorar a **consciência** sobre tarefas simples. Além disso, facilitam o processo de desenvolvimento da inteligência, resolução de problemas e criatividade.

Portanto, esta formação de equipa **expõe pontos fortes e fracos** no comportamento dos participantes, o que lhes dá uma oportunidade valiosa para refletir sobre as suas dinâmicas de trabalho e processos de tomada de decisão.

As salas de fuga encorajam os jogadores a comunicar uns com os outros e a **melhorar as suas capacidades de gestão do tempo.** Por falar em tempo, os jogadores recebem no máximo uma hora para resolverem os puzzles e escaparem com sucesso da sala. Devido a esta restrição de tempo, os jogadores são motivados a utilizar eficazmente o tempo que têm e a dar o seu melhor para terminar o jogo antes que o tempo se esgote.

As capacidades naturais de **liderança** são manifestadas! Isto refere-se ao trabalho em grupo, claro. Para cobrir mais áreas da sala e resolver puzzles rapidamente, uma equipa precisa de um líder que irá delegar tarefas ou dividi-los em pares. O objetivo é cobrir mais terreno e encontrar pistas mais rapidamente.

O que os jogadores vão encontrar nos jogos da sala de escape está longe das suas tarefas habituais. Se uma pessoa/equipa está habituada a que as coisas sejam feitas de uma certa maneira, esta é uma boa maneira de os fazer pensar fora da caixa, ver as coisas de uma perspetiva diferente e usar novas estratégias de resolução de problemas.

As salas de fuga são sempre uma boa solução para impulsionar a dinâmica de trabalho, especialmente quando se trata do desenvolvimento de um competências de empreendedorismo, negociação, reação rápida e comunicação.

Existem vários instrumentos sobre como criar uma sala de fuga virtual.

O Google Forms é uma das ferramentas gratuitas preferidas dos professores para criar *escape rooms*. Aqui estão os exemplos de salas de fuga temáticas feitas no Google Forms:

1. https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSednwQFuJp6do_3xSkk4hI3o2_2JVmsHx8wPhanNvYCWSHq0g/formResponse
2. https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc67pRyjXagfKn0W4aEcZmX_ZlzP3muoyjI-bFOhlpPzgMwPw/viewform
3. https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdxEJnMwhBgOJUlvfeq2ghDMuAk9uzN1Voc_wkzAT5jJFz1oA/viewform
4. https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfZDJePc0yawWq_9ffRtZm900Osb_6lemC3bKEGWbRhnwUrCA/viewform?fbzx=5856172515776560620

Um tutorial do YouTube pode ser encontrado aqui: https://www.youtube.com/watch?v=p-4LvbAHA9c

Criadores de Salas de Fuga. Existem outras ferramentas online que podem ser úteis para uma leitura mais aprofundada e ideias de criar uma sala de fuga online. Algumas são de uso livre, outras são pagas. Todas têm as suas vantagens e valem a pena utilizá-las.

O Canva é um software online onde pode criar vários designs e gráficos interativos. Adicionar hiperligações a um infográfico, pode ser uma ótima maneira de adicionar fontes adicionais para os estudantes verem e encontrarem a 'chave' ou 'fechadura' para parte de uma sala de fuga digital.

Uma sala de escape virtual **ao ar livre** também é possível!

Não precisa de estar dentro do quarto para se sentir trancado. Por exemplo, imagine que está bloqueado numa cidade, porque os portões foram fechados devido a uma epidemia ou outro tipo de ameaça.

Para recriar tal história, pode facilmente usar uma plataforma baseada em GPS. Configure tarefas, adivinhas e regras do jogo em vários locais de uma área escolhida. Escolha um espaço público e crie um jogo que aconteça lá. Pode usar as seguintes ferramentas:

Criar uma sala virtual ou múltiplas áreas com o Google Sites (www.sites.google.com). Use o Canva (www.canva.com) para ilustrar o espaço. Adicione e veja pistas em um Jamboard (www.jamboard.google.com).

Os códigos QR também podem ser adicionados a estes desenhos interativos para guiar novamente os estudantes para outras 'chaves' e 'fechaduras' dentro da sala de fuga.

Módulo 2. Criação de vídeo

Tempo da atividade – até 6 horas

A criação de vídeos é uma ferramenta muito útil quando se trata de educação ou formação. Os vídeos são muito atrativos para os utilizadores e oferecem a oportunidade de formar ou ensinar pessoas em qualquer idade de uma forma muito criativa.

Há muitas ferramentas de criação de vídeo disponíveis em versões gratuitas ou pagas. Alguns exemplos de tais ferramentas que também são descritos abaixo são os seguintes:

- Wave.video
- H5p
- Powtoon
- VideoScribe
- OpenShot

Antes de prosseguirmos com a descrição das ferramentas é importante mencionar que antes da criação de qualquer vídeo, deve completar dois passos. O primeiro passo é a preparação do roteiro do vídeo, enquanto que o segundo passo é a criação do *voiceover*. O guião do vídeo pode ser um documento simples com o conteúdo do vídeo e a identificação dos elementos visuais a serem utilizados no vídeo. O *voiceover* é uma parte opcional do vídeo que pode ser completada antes da criação do vídeo ou também pode ser preparada durante o processo de criação.

Abaixo encontrará informação e também links úteis para cada uma das ferramentas acima mencionadas.

wave.video

wave.video

Passo 1

- Escolha o tipo e o tamanho do vídeo;
- Escolha um clip de vídeo, imagem ou fundo para o primeiro slide.

Passo 2

- Edite o seu vídeo;
- Interface intuitiva e fácil de usar;
- A versão gratuita permite a criação de apenas 15 segundos de vídeos.

Passo 3

- Renderizar e descarregar o seu vídeo;
- Os tempos de renderização dependem da qualidade e duração do vídeo.

Para uma melhor compreensão de todos os passos acima mencionados, pode sempre procurar por tutoriais online gratuitos:

- Wave Video Review & Tutorial | Editor de Vídeo Online - YouTube
- Como usar o Wave.video | Walkthrough Tutorial - YouTube
- Wave.video Walkthrough Tutorial - YouTube

No entanto, existem outras ferramentas de criação de vídeo e cada uma tem os seus próprios benefícios. Encontre mais informações abaixo.

Powtoon

- Interface intuitiva e fácil de usar;
- Ótimo para criar vídeos com personagens de desenhos animados;
- Construir as suas próprias personagens;
- Período experimental de 7 dias
- Tutoriais incluídos na plataforma.

Tutorial: Tutoriais | Powtoon

VideoScribe

- Interface intuitiva e fácil de usar;
- Ótimo para criar animações de quadro branco;
- Pode utilizar no browser ou fazer download do software;
- Período experimental de 7 dias;
- Tutoriais dentro da Academia (pesquise no YouTube: VideoScribe Tutorials de Sarah Dewar).

Tutorial: VideoScribe Tutorial 1: Primeiros Passos - YouTube

OpenShot

- Precisa de fazer download - não é possível guardar na nuvem;
- Software de código aberto - Totalmente gratuito;
- Sem stock de imagem, vídeo, música ou biblioteca de sons - eles precisam de ser inseridos;
- Interface inclui algumas ferramentas mais difíceis de usar;
- Os tutoriais são textuais e muito curtos

Tutorial: [OpenShot Video Editor - Tutorial para Principiantes em 10 MINUTOS! - YouTube]

H5P - Vídeo interativo

Esta ferramenta é ideal para a criação de vídeos interativos. Tais vídeos são perfeitos quando já tem um clip de vídeo que quer enriquecer com elementos interativos. Assim, quando utiliza esta ferramenta, carrega o vídeo e depois adiciona as interações.

Algumas vantagens de usar esta ferramenta são:

- Pode facilitar a aprendizagem diferenciada adicionando informação aprofundada como imagens, tabelas, texto e links com os quais o aprendente pode interagir durante a reprodução do vídeo.
- Pode incluir puzzles para os alunos resolverem em qualquer parte do vídeo, adicionando perguntas de múltipla escolha, preenchimento de espaços em branco, de arrastar e soltar e de resumos.
- O seu conteúdo pode ser acedido através de ligação direta, incorporado, ou inserido em qualquer sistema de gestão de aprendizagem que suporte a integração de LTI (Interoperabilidade de Ferramentas de Aprendizagem).

Tutorial: [Tutorial de Vídeo Interativo | H5P]

Módulo 3. WebQuests

Tempo da atividade – 3 horas

Um WebQuest é uma atividade baseada na pesquisa, na qual parte ou toda a informação com a qual os formandos interagem, provém de recursos na Internet. Podem ser utilizados e adaptados a qualquer tópico de uma forma muito fácil. Normalmente, os WebQuests incluem não só informação sobre um tópico, mas também uma variedade de recursos que o aluno é orientado a utilizar de forma a encontrar mais informação. Isto cria um ambiente mais interativo para o aprendente e também inclui o fator de autoaprendizagem. Como o uso da Internet aumentou rapidamente, houve uma pressão crescente sobre os formadores/educadores para se adaptarem a esta mudança e ajudarem os seus formandos a usar este valioso recurso como uma ferramenta eficaz.

As razões para usar WebQuests podem ser encontradas abaixo:

- Não são necessários conhecimentos técnicos especializados nem para os produzir nem para os utilizar.
- Os formandos não se limitam a repetir informações, mas são orientados no sentido de completar alguns passos a fim de alcançar uma determinada tarefa.
- Encorajam as capacidades de pensamento crítico, incluindo: comparar, classificar, induzir, deduzir, analisar erros, construir apoio, abstração, analisar perspetivas, etc.
- Normalmente, são atividades de grupo e, assim sendo, tendem a conduzir os formandos à comunicação e partilha de conhecimentos.
- Pode haver tarefas motivadoras e autênticas, encorajando os alunos a verem as atividades que estão a fazer como algo "real" ou "útil". Isto conduz inevitavelmente a mais esforço, maior concentração e um interesse real na realização de tarefas.

O desenvolvimento de um WebQuest é muito fácil e é completado através do uso do Microsoft Word ou qualquer outro software similar. Existem normalmente **cinco partes essenciais** de um WebQuest e estas são:

- Introdução
- Secção das tarefas
- Fase do processo
- (Auto)Avaliação
- Conclusão

Fase de introdução

- A introdução é normalmente utilizada para apresentar o tópico geral do WebQuest.
- Inclui informação essencial sobre o tópico e frequentemente introduz termos e conceitos chave que os formandos terão de compreender para completar as tarefas envolvidas.

Secção de tarefas

- A secção de tarefas do WebQuest explica de forma clara e precisa o que os alunos terão de fazer à medida que avançam no WebQuest.
- As tarefas devem obviamente ser altamente motivadoras e intrinsecamente interessantes para os formandos e devem estar firmemente ancoradas numa situação da vida real.
- Isto envolve frequentemente os alunos numa dentro de um determinado cenário.
- A tarefa é a parte mais importante de um WebQuest.
- Fornece um objetivo aos formandos e concretiza as intenções curriculares do educador. Uma tarefa bem concebida é exequível e envolvente e suscita um pensamento nos formandos que vai para além da compreensão da rotina.

Fase do processo

- A fase do processo de um WebQuest guia os formandos através de um conjunto de atividades e tarefas de pesquisa, utilizando um conjunto de recursos pré-definidos.
- Estes recursos - no caso de um WebQuest - são predominantemente baseados na web e são normalmente apresentados de forma clicável dentro do documento da tarefa.

Fase de (Auto)Avaliação

- A fase de avaliação pode envolver os formandos na autoavaliação, comparando e contrastando o que produziram com outros formandos e dando feedback sobre o que eles sentem que aprenderam, alcançaram, etc.
- Envolve também a avaliação dos formadores. Assim, os WebQuests dão orientações ao formador para esta parte específica do processo.

Fase de conclusão

- A conclusão de um WebQuest é onde tanto os alunos como o formador podem discutir o que correu mal, o que correu bem, o que gostaram e não gostaram e oferecer quaisquer sugestões/comentários para alterar o WebQuest de forma a melhorá-lo ou torná-lo mais apelativo.

No **Anexo I,** pode encontrar um modelo de um WebQuest.

Assim, os passos para criar um WebQuest são os seguintes:

- Definir a área temática e o resultado (Introdução e fases da tarefa);
- Encontrar recursos online que sejam adequados e relevantes em termos de conteúdo (Recursos);
- Agrupar os recursos de acordo com as fases da tarefa;
- Estruturar o processo - tarefas, recursos,
- Desenvolver as fases e conceitos de Avaliação.

Para o desenvolvimento de um WebQuest é necessário ter as seguintes **competências:**

Competências de investigação: É essencial ser capaz de pesquisar na Internet e encontrar recursos com rapidez e precisão.

Competências analíticas: É também muito importante ser capaz de ter um pensamento crítico sobre os recursos que encontra quando pesquisa. Além disso, deve assegurar-se de que examina minuciosamente qualquer website que esteja a considerar utilizar antes de criar qualquer atividade que o inclua.

Capacidade de processamento de texto: Também terá de ser capaz de usar um processador de texto para combinar texto, imagens e links num documento finalizado.

Módulo 4. Questionários

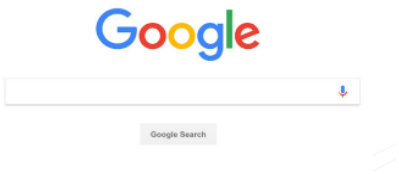
Tempo da atividade - 3 horas

Os questionários são outra forma inovadora de ensinar online e podem ser preparados muito facilmente. A ideia por detrás dos questionários é a de transferir conhecimentos sob a forma de perguntas. Normalmente, a ferramenta mais comum para desenvolver questionários é o Google Forms, mas existem outras ferramentas tais como Socrative. Mais informação sobre cada ferramenta pode ser encontrada abaixo.

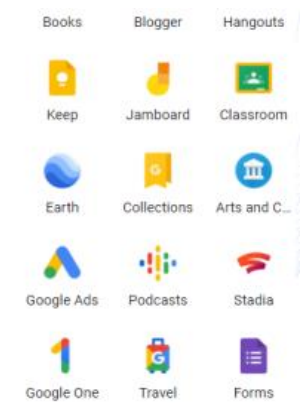
Google Forms

Esta ferramenta gratuita oferece uma interface fácil de utilizar e os questionários podem ser criados de uma forma personalizada. Também lhe dá a oportunidade de dar feedback e classificação automática. Mais detalhes sobre os passos para criar os testes podem ser encontrados abaixo:

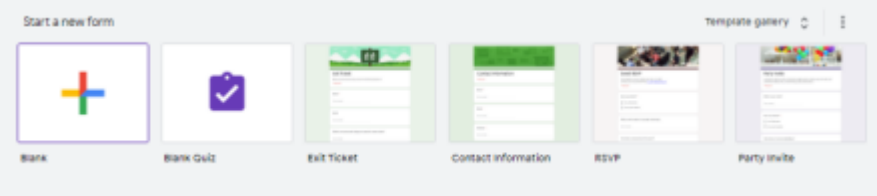
Passo 1: Criar uma conta Google ou usar uma conta existente

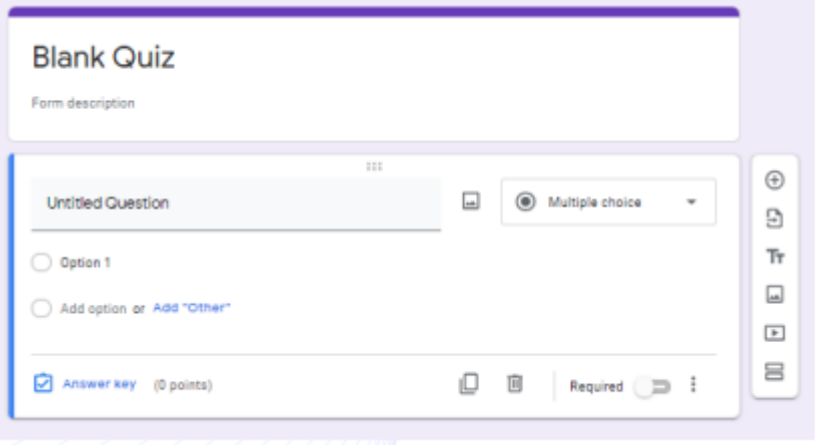


Passo 2: Abrir o Google Forms

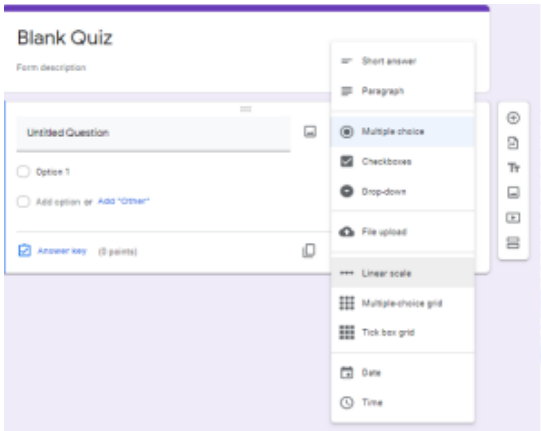


Passo 3: Escolher um modelo

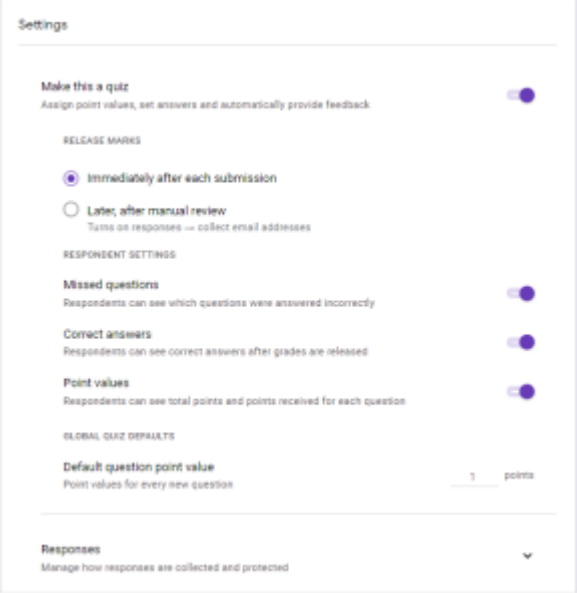




Passo 4: Adicionar os tipos e número desejado de perguntas. O tipo de perguntas mais comum para os questionários é a escolha múltipla porque lhe dá a oportunidade de verificar as respostas corretas automaticamente.



Passo 5: Clicar no separador “Definições”



Passo 6: Ativar a opção “Tornar este documento um questionário”.

Passo 7: Selecionar a pergunta e clicar em “Chave de respostas” para atribuir pontos.

Passo 8: Escolher a resposta ou respostas corretas, atribuir a pontuação à pergunta e depois clicar no botão "Concluído”.

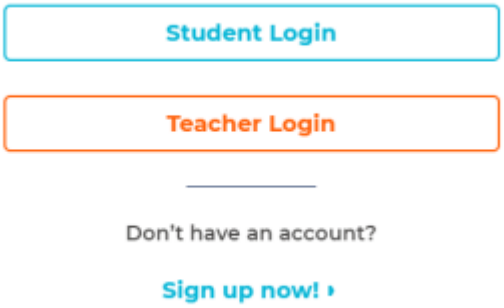
Passo 9: Atribuir pontuação e adicionar feedback a todas as questões

Para uma melhor compreensão de todos os passos acima mencionados, pode sempre procurar por tutoriais online gratuitos: Google Forms - Crie um Quiz - **YouTube**

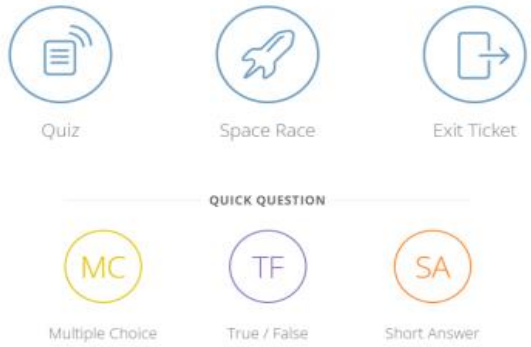
Socrative (www.socrative.com)

Através desta ferramenta online gratuita para a educação, também pode tornar as aulas mais interativas, com testes e feedback personalizados. Verifique os passos abaixo para aprender a usar o Socrative

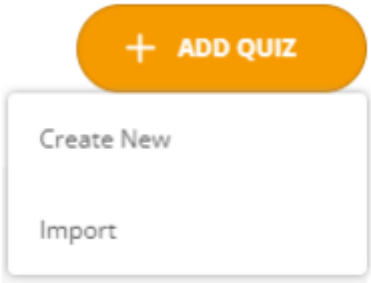
Passo 1: Iniciar sessão no Socrative com uma conta de professor



Passo 2: Clicar em "Questionário"

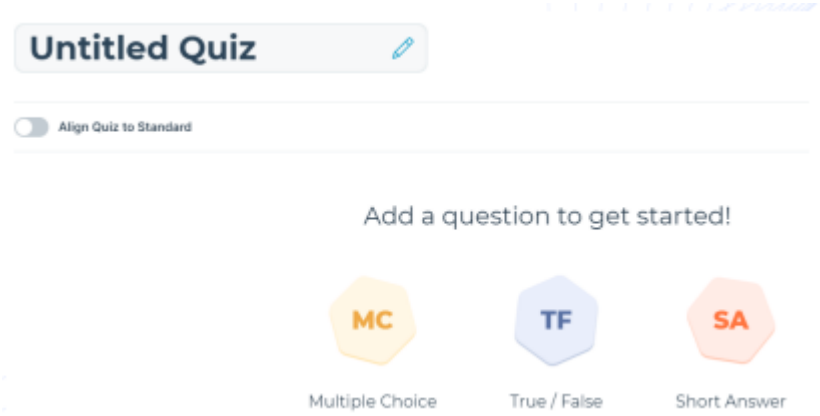


Passo 3: Clicar em 'Adicionar Questionário' no canto superior direito e selecione 'Criar Novo'.



Passo 4: Dar um nome ao questionário

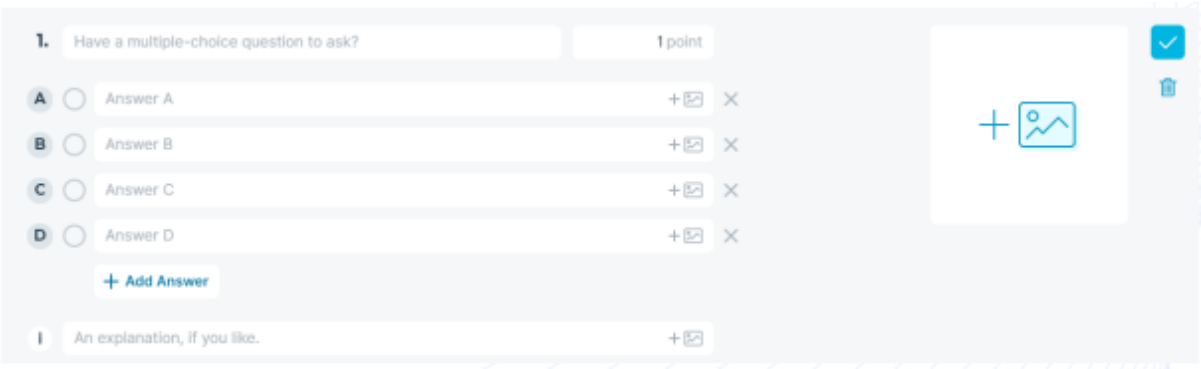
Passo 5: Clicar no tipo de pergunta com que gostaria de começar a partir da “secção de perguntas”.



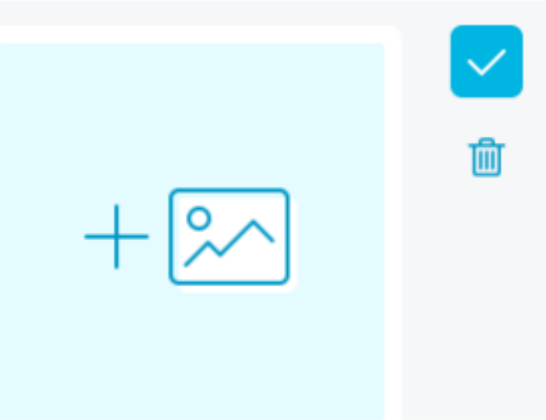
Passo 6: Introduzir todos os detalhes da pergunta, incluindo as respostas

Passo 7: Selecionar que respostas estão corretas do lado direito

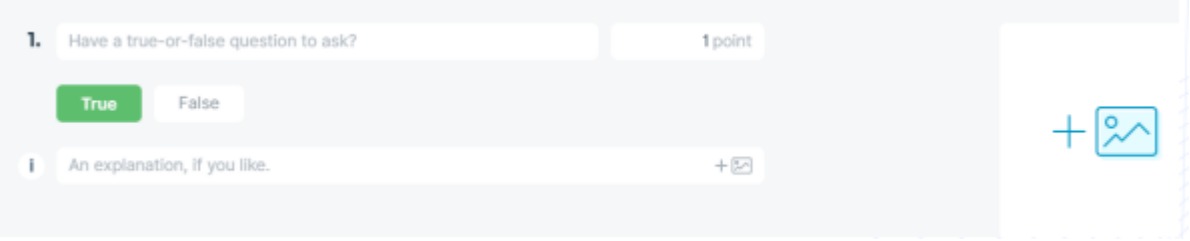
Passo 8: Dar uma explicação para a pergunta



Passo 9: Clicar no botão “Guardar” (validar a pergunta)

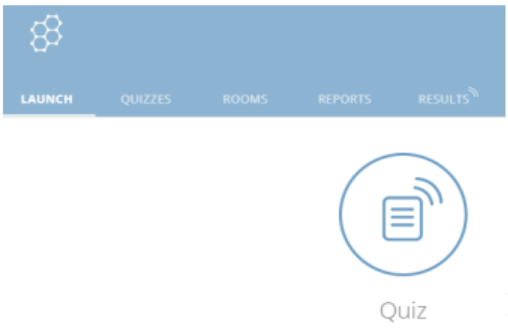


Passo 10: Avançar para a próxima pergunta



Passo 11: Depois do teste estar concluído, clicar no botão “Guardar e Sair”.

Passo 12: Publicar o questionário a partir da lista de questionários



Para uma melhor compreensão de todos os passos acima mencionados, pode sempre procurar por tutoriais online gratuitos: Tutorial Socrative – Criação e Lançamento do Quiz – YouTube

Módulo 5. Quadro branco digital

Tempo da atividade – 2 horas

Um quadro branco digital é um organizador gráfico que **planeia uma narrativa**. Estes quadros são uma poderosa forma de apresentar visualmente informação; a direção linear das células é perfeita para contar histórias, explicar um processo e mostrar a passagem do tempo.

Os quadros brancos digitais são um excelente instrumento para atividades de quebra-gelo, construção de equipas e processo de aprendizagem eficaz. Com um quadro branco digital, cada aprendente pode ser envolvido e contribuir para o processo de trabalho. **Os quadros brancos digitais são uma poderosa ferramenta de comunicação visual.**

Exemplos de ferramentas de quadros brancos são: Mural, Miro, Padlet, Whiteboard, Jamboard, Mentimeter. Todos os instrumentos mencionados são de uso livre.

Aliás, se se procurar por quadros brancos digitais, o Google irá dar várias opções.

Outro suporte gráfico de aprendizagem é um **storyboard**. É uma técnica para desenvolver a estrutura e o conteúdo de uma apresentação.

Depois de ter identificado a sua audiência, objetivo e contexto, está pronto para começar o storyboarding.

Um guião pode ajudar:

- Visualizar um cenário específico
- Destacar os eventos pelos quais um utilizador passa para atingir um objetivo
- Estabelecer contexto para as equipas quando se trabalha num problema específico

A forma mais fácil de criar um storyboard em PowerPoint. O tutorial pode ser encontrado aqui: https://www.youtube.com/watch?v=mL94HQvlf0I

Módulo 6. Formação e Workshops de Storytelling

Tempo da atividade – até 3 horas (com pausas)

A narração de histórias, ou storytelling, é uma das nossas formas mais poderosas de comunicação. Somos todos contadores de histórias natos e as histórias prendem a nossa

atenção. Ao contar histórias durante as aulas online, podemos construir confiança e segurança psicológica.

Contar histórias ajuda a moldar a ideia numa história, tem como objetivo informar, persuadir e inspirar outros. Este método é convincente porque todos os humanos estão conectados para responder positivamente às histórias.

Existem oito métodos principais de contar histórias:

1. Design
2. Conteúdo
3. Interatividade
4. Multimédia
5. Personalização
6. Partilha
7. Multi-Dispositivo
8. Conversa

Estudos têm mostrado que as pessoas tendem a lembrar-se de cerca de 10% do que ouviram 72 horas antes, mas lembram-se de 65% se se acrescentassem imagens à apresentação oral.

Cada formador de EFP atinge um nível superior de profissionalismo enquanto prepara um workshop ou formação com a ajuda de contadores de histórias. De facto, os professores são narradores de histórias, mas não se veem a si próprios como contadores de histórias. Ou melhor, eles veem o contador de histórias ocasional e pensam que é um espetáculo teatral, exagerado, semelhante à representação. No entanto, ser professor envolve definitivamente representação e teatralidade.

Aqui pode encontrar a lista de fontes digitais para contar histórias: https://www.techlearning.com/tl-advisor-blog/30-sites-and-apps-for-digital-storytelling

Fontes adicionais:

- https://www.oup.com.au/media/documents/higher-education/he-samples-pages/he-teacher-ed-landing-page-sample-chapters/HOWELL_9780195578430_SC.pdf Conjunto de ferramentas de Oxford
- https://www.forbes.com/sites/darrenmenabney/2020/06/18/how-to-use-storytelling-to-build-stronger-remote-teams-in-the-new-normal/?sh=795ca3ef3a19 Forbes

Módulo 7. Criação de cartazes

Tempo da atividade – 1:30 horas

A criação de posters pode ser muito útil e atrativa para os formandos. A criação de cartazes pode ser feita através de ferramentas como o Canva e o PowerPoint. Abaixo, pode ver os passos em detalhe.

Canva (https://www.canva.com/)

O Canva é um software que está disponível tanto na versão gratuita como na versão paga. A versão gratuita oferece uma grande variedade de modelos, por isso não há necessidade de prosseguir com uma versão paga a menos que queira enriquecer as opções que tem. O conteúdo pode ser facilmente descarregado e partilhado.

Passo 1: Abrir o Canva e fazer login em https://www.canva.com/

Passo 2: Pesquisar por "posters"

Passo 3: Escolher um modelo

Passo 4: Personalizar o design do seu cartaz escolhendo o layout, esquema de cores, fundo, etc.

Para uma melhor compreensão de todos os passos acima mencionados, pode sempre procurar por tutoriais online gratuitos:

- Canva Poster Tutorial - **YouTube**
- Como Usar Canva Para Principiantes! [FULL Canva Tutorial 2021] - YouTube

Microsoft PowerPoint

Tempo da atividade - 1 hora

O PowerPoint é uma ferramenta de fácil utilização que oferece uma grande variedade de modelos à sua escolha. Adicionalmente, oferece-lhe a oportunidade de criar facilmente desenhos coloridos e atrativos.

Passo 1: Abrir o PowerPoint

Passo 2: Ir para o Menu Design, clicar no botão "Tamanho do Slide" e escolher "Tamanho do Slide Personalizado".

Passo 3: Escolher a orientação de Retrato e o tamanho apropriado do slide

Passo 4: Adicionar texto e elementos ao diapositivo

Passo 5: Organizar tudo de forma visualmente atrativa

Passo 6: Guardar o poster em formato PDF

Para uma melhor compreensão de todos os passos acima mencionados, pode sempre procurar por tutoriais online gratuitos: Como fazer um cartaz usando o Microsoft PowerPoint - Tutorial de design de cartazes - YouTube

Módulo 8. Criação do código QR

Tempo da atividade – 0:30 hora

O uso de códigos QR tornou-se uma das formas mais comuns de acesso a uma variedade de informações. O uso de códigos QR torna todo o processo de ensino muito mais divertido e inclui interatividade. Os códigos de QR podem ser facilmente preparados gratuitamente através de múltiplos websites e ferramentas. Uma ferramenta é também o QRCode Monkey. Esta ferramenta é fácil de usar, pode conter muita informação, é fácil de ler por dispositivos móveis, também pode ser usada para múltiplos propósitos e oferece uma rápida recuperação de informação.

Passo 1: Ir para https://www.qrcode-monkey.com/

Passo 2: Copiar o link desejado de qualquer website/arquivo e colar em "Informações"

Passo 3: Clicar no botão "Criar QR Code"

Passo 4: Clicar no botão "Baixar PNG"

Para uma melhor compreensão de todos os passos acima mencionados, pode sempre procurar por tutoriais online gratuitos: QR Code Monkey Tutorial - YouTube

Dica para o educador: Dê mais tempo aos participantes, se necessário

Unidade de Aprendizagem 2

Ambiente de sala de aula digital

Esta Unidade de Aprendizagem aborda o papel dos profissionais de EFP como facilitadores da aprendizagem online remota

Introdução à Unidade de Aprendizagem

A educação moderna está a mover-se cada vez mais para ambientes online em todo o mundo, assim como os negócios. Estas duas partes integrantes da nossa vida complementam-se mutuamente. Para que as empresas cresçam, é preciso evoluir e crescer mentalmente e intelectualmente. Por sua vez, a educação conta com o apoio das empresas.

É por isso que desenvolvemos este Programa de Formação, com o objetivo de ajudar os educadores a avaliar os seus ambientes de trabalho. Isto ajuda-os a identificar oportunidades dentro das diferentes tecnologias digitais e a compreender a relação entre as oportunidades de negócio e as ferramentas digitais.

Este material de formação será centrado na construção das competências digitais e pedagógicas dos profissionais de EFP para lhes permitir fornecer serviços de qualidade através de ambientes online acessíveis e interativos. Também explica como usar formas inovadoras de ensino online através de instrumentos práticos e fáceis de aplicar e construir as competências digitais e pedagógicas dos profissionais de EFP.

O profissionalismo do ensino e a capacidade de criar um ambiente de aprendizagem inclusivo e de confiança afeta positivamente os ambientes de aprendizagem. Um bom trabalhador de EFP é aquele que nunca para de aprender e crescer como profissional e pessoa.

Quais são as principais competências de um profissional EFP? Essas são: **Compaixão, Capacidade de decisão, Capacidade interpessoal, Capacidade de gestão, Capacidade criativa e Capacidade de resolução de problemas.**

Quebra-gelos e energizadores online

Ser um tutor de EFP e facilitar um grupo de pessoas é sempre a responsabilidade de concentrar a atenção de todos no tema da sessão e dar o tom para o desenvolvimento profissional. Isto pode ser facilitado dentro de ambientes digitais.

A capacidade de criar um ambiente de trabalho de confiança e amigável quebrando os limites dos ecrãs é um talento a alcançar por cada tutor de EFP. Claro que não pretendemos quebrar de verdade, mas quebrar a sensação de que os alunos estão longe uns dos outros e que se distraiam facilmente. Os quebra-gelos digitais e os energizadores são ótimos instrumentos para isso. Quanto mais diversas atividades forem introduzidas, quanto mais profissional for o educador, mais envolvido estará o público.

As atividades que se seguem atraem a investigação para explorar como os quebra-gelos e os energizadores focalizam a atenção dos participantes, elevam a energia da sala de aula e estabelecem uma comunidade de trabalho ativa.

Finalmente, uma secção de avaliação é essencial em cada atividade educacional porque oferece ao formando a oportunidade de refletir sobre todas as informações e conhecimentos recebidos e também de resumir os pontos-chave das atividades.

Total: 715 min - aprox. 12 horas

Módulo 1. Quebra-gelos

Um quebra-gelo é um exercício de facilitação destinado a ajudar os membros de um grupo a iniciar o processo, formando a si próprios uma equipa. Os quebra-gelos são normalmente apresentados como um jogo para 'aquecer' o grupo, ajudando os membros a conhecerem-se uns aos outros.

Jogo do holofote

Tempo da atividade - 10 min

O facilitador pede a todos os participantes para **desligarem** as câmaras e estarem prontos para agir de acordo com os comandos. Depois disso, o facilitador pede para ligarem as câmaras sempre que a resposta a uma afirmação seja "Sim". Alguns exemplos de afirmações são:

- Tomei café hoje
- Tomei chá hoje
- Adoro cães
- Adoro gatos
- Prefiro trabalhar em casa do que no escritório
- Etc.

As declarações do jogo **podem variar** e ser ajustadas às circunstâncias e temática do curso de aprendizagem. Criará uma atmosfera de diversão e confiança na sala de aula digital.

Dicas para o educador: Não é recomendado passar muito tempo nesta atividade, uma vez que os participantes normalmente se aborrecem rapidamente.

Apresentando-nos uns aos outros

Tempo da atividade - 30 min

O facilitador divide os participantes em grupos de 3-5 (dependendo do número de alunos presentes) e envia-os para as salas de fuga.

Os grupos têm 10-15 minutos para fazer perguntas uns aos outros e para discutir as respostas (estas podem ser: O que é que têm em comum? De que cidades são? Onde estão neste momento? Qual é a vossa ideia de negócio? etc.).

Quando todos os participantes se reunirem na mesma sala virtual, cada grupo apresentará as pessoas que entrevistou e **partilhará as suas ideias sobre a conversa.** Isto dará aos participantes uma melhor compreensão uns dos outros e ao tutor - uma atmosfera calorosa e de maior conexão.

Dicas para o educador: É recomendado fazer grupos **mais diversificados** e dividir os participantes em grupos manualmente de acordo com a temática do seu negócio, interesses, países, etc.

O mesmo e diferente

Tempo da atividade - 30 min

O tutor divide o grupo em minigrupos de 3 ou mais (dependendo do número geral de alunos) e distribui-os pelas salas de fuga.

Depois disso, o tutor pede a cada grupo para escrever uma lista num quadro branco online (pode utilizar o Padlet, o Miro ou qualquer nota adesiva virtual) de todas as coisas interessantes que têm em comum (peça-lhes para evitarem coisas óbvias, como todos serem homens ou mulheres) e algo único para cada participante. Eles terão 10 minutos para esta tarefa.

No final, o tutor pede aos voluntários que leiam as listas para o resto da turma no quadro branco online e reflitam sobre isso.

Dicas para o educador: O facilitador desta atividade pode encorajar os participantes a usar diferentes tipos de autoexpressão criativa (por exemplo, fotos, vídeos, desenhos, etc.).

Tirar uma foto

Tempo da atividade - 30 min

O facilitador pede aos participantes para tirarem uma fotografia de alguma coisa. Normalmente, o facilitador escolhe um tema específico (por exemplo, pede às pessoas para tirarem uma fotografia dos seus sapatos, uma fotografia de algo que está na sua estação de trabalho ou a vista fora da sua janela).

Os participantes têm até 7 minutos para cumprir as tarefas. Entretanto, o facilitador cria e partilha um link para o quadro branco/Padlet/outro quadro visual digital. Quando estiver pronto, os participantes são convidados a partilhar a imagem num quadro virtual.

Depois disso, todos os membros do grupo começam uma pequena discussão. Por exemplo, eles podem explicar porque escolheram aquele item em particular na sua secretária ou o que mais gostam sobre a vista que podem ver da janela, etc.

Dicas para o educador: Lembre-se de ter em mente a gestão do tempo para esta sessão e mantenha-se fiel à estrutura da lição. Pode ser uma opção dar esta tarefa de antemão e pedir aos participantes para tirarem a fotografia e a carregarem antes do início da sessão de formação, caso contrário pode demorar muito tempo fora da sessão de formação se o fizerem em tempo real.

Quebra-gelo de "Storytelling"

Tempo da atividade - 30 min

Antes da sessão de formação, prepare alguns documentos ou quadros (pode usar o MS Word ou criar quadros com um programa de manipulação de imagem) com um conjunto de 4 quadros em cada um.

No dia de formação, separe os participantes em grupos de 4 pessoas em salas de fuga e atribua a cada grupo um dos ficheiros com as fotografias.

Dê aos grupos 10 minutos para observarem as fotos e criarem uma narrativa que deve ligar as quatro imagens.

Quando os 10 minutos acabarem, peça a cada grupo que partilhe a sua história num quadro virtual e que tirem até três minutos para contar a história das suas imagens. Dê permissão então aos outros grupos para partilharam as suas ideias de como desenvolveriam a história com essas imagens.

Atividade de aquecimento "Grande Vitória na Lotaria"

Tempo da atividade - 30 min

O facilitador pede aos participantes que imaginem que acabaram de ganhar a lotaria. Eles ganharam 25 milhões de euros, GBP, dólares, ou qualquer quantia grande na moeda local do país em que estão.

Depois, cada participante tem 5 minutos para listar todas as coisas que faria com o dinheiro. Não há limite para o número de coisas que eles podem colocar, desde que possam escrevê-las em 5 minutos. Depois de 5 minutos, todos são convidados a falar sobre a sua lista e a discutir.

Pode então pedir aos participantes para classificarem os itens das listas e os insiram em categorias como:

- Itens materiais
- Amigos e familiares
- Viagens e luxo

Algumas outras categorias também podem emergir.

Dicas para o educador: Dê 5 minutos para que o grupo discuta a lista. Isto normalmente irá ocorrer muito facilmente.

Fogueira virtual

Tempo da atividade - 90 min

O que pode ser mais acolhedor do que uma fogueira de campismo? O que pode ser mais relaxante do que ouvir o som do crepitar da fogueira e ver as chamas?

O evento é uma fogueira virtual que inclui histórias históricas de fantasmas, jogos de quebra-gelo e pequenas competições que vale a pena fazer. É toda a diversão de uma verdadeira noite de acampamento, sem a necessidade de repelir mosquitos. Além disso, é uma atividade de formação de equipas que cria experiências inesquecíveis para os participantes e os une.

Uma fogueira virtual é um evento de 90 minutos e é completamente digital. Os facilitadores ajudam a criar um bom ambiente, o compromisso e a partilhar memórias como parte de um exercício de equipa. Prepare uma lista de atividades e tópicos para os participantes, peça-lhes que imaginem que estão sentados no círculo à volta da verdadeira fogueira, sugira tópicos para discussões, partilhe música favorita, alguns dos participantes podem até tocar guitarra.

Dicas para o educador: Peça aos participantes para prepararem velas e rituais para tornar o seu espaço em casa mais realista para o evento real. Todos eles podem colocar as velas no ângulo de visão da câmara.

Cerimónia Real do Chá e do Café

Tempo da atividade - 60 min

Esta atividade de grupo pode ser organizada como um entretenimento divertido. Uma cerimónia real de chá, onde os participantes se imaginam como aristocratas.

O facilitador tem de informar previamente os participantes sobre a cerimónia do chá, café ou infusões, para que todos estejam bem preparados de acordo com os seus gostos pessoais. Assim, os alunos são convidados a preparar o seu tipo favorito de chá ou café se possível - pode incluir também petiscos.

Quando a cerimónia começa, os participantes têm de explicar um a um os sabores e aromas das suas bebidas aos seus colegas, apesar de estarem noutro espaço físico. O facilitador também pode usar outros quebra-gelos durante esta atividade.

Dicas para o educador: Os participantes também podem ser aconselhados a usar algo extravagante ou (como se faz no Reino Unido) um chapéu especial.

Conseguem ouvir-me agora?

Tempo da atividade - 60 min

Esta atividade de grupo é realizada numa sala de conferências virtual. O facilitador nomeia uma pessoa para ser o orador e os restantes são artistas. O orador usa um gerador de imagens aleatórias para obter uma imagem adequada e o objetivo é descrever essa imagem de forma a que os artistas a consigam desenhar.

A única diretriz é que o orador só deve usar formas geométricas. Por exemplo, pode-se dizer "desenhe um círculo grande e depois três triângulos equidistantes", mas não "escreva a letra E". Ao limitar as instruções, o orador precisa de exercer habilidades de comunicação extremamente precisas e os artistas precisam de ouvir e interpretar. Este jogo é um proxy para uma comunicação online eficaz e é também bastante divertido.

Dicas para o educador: É recomendado escolher um orador que tenha boas capacidades de comunicação.

Cantar e adivinhar uma canção com emojis

Tempo da atividade - 45 min

O Facilitador divide os participantes em 2-3 grupos, em duas salas de conferência diferentes. Em cada grupo, uma pessoa deve ser eleita para explicar a tarefa - criar um refrão de uma canção com a ajuda dos emojis e guardá-la no quadro branco digital.

As equipas têm 30 minutos para escolher uma canção que querem apresentar, discutir e escrever um refrão no quadro branco partilhado.

Quando o tempo acabar, todas as equipas voltam à área comum e apresentam as suas canções. As outras equipas têm de adivinhar as canções dos adversários, cantando-as. Cabe aos participantes decidir como querem cantar (todos juntos ou a solo).

Lembre-se de que cada grupo tem apenas três tentativas para adivinhar uma canção. A ideia não é sobre adivinhar a canção, mas sobre desenvolver a habilidade de explicar e entregar a sua ideia a outros (o que vai ajudar muito no negócio).

Dicas para o educador: Peça aos participantes para escolherem canções conhecidas, caso contrário, os outros não podem adivinhar a canção.

Desafio Artesanal

Tempo da atividade - 30 min

O Desafio Artesanal é uma atividade surpresa de 30 minutos que as equipas podem jogar. Cada pessoa tem meia hora para construir algo a partir dos materiais disponíveis em casa. Por exemplo, alguém pode combinar um bate-ovos antigo com um garfo para fazer uma máquina de rodar esparguete de última geração. Alguém pode criar uma arte da massa, uma fortaleza de almofada ou rabiscar uma harmonia poética. O objetivo não é construir algo digno de museu, é despertar a criatividade e dar à sua equipa uma forma divertida de interagir em conjunto.

Dicas para o educador: Peça aos participantes para explicar como estas coisas podem ser usadas de modo a melhorar o seu pensamento estratégico.

Módulo 2. Energizadores

Os energizadores são atividades curtas utilizadas durante o processo de aprendizagem e situações de grupo para ajudar os participantes a estarem mais alerta e ativos. Podem também ser uma forma importante de as pessoas se conhecerem e compreenderem umas às outras. Existem muitos energizadores diferentes de duração variável, complexidade, esforço e engenho.

Duas verdades e uma mentira

Tempo da atividade - 30 min

Este é um jogo de identificar mentiras através de uma plataforma de vídeo ou de mensagens.

Um facilitador tem de instruir cada aluno a escrever duas coisas sobre si próprio que são verdadeiras e uma coisa que é uma mentira. A mentira deve ser credível (algo como "eu consigo voar" não é aceitável).

Na equipa, cada pessoa lê as três declarações que escreveu. O resto da equipa tem de escolher a declaração que pensa ser uma mentira.

Dicas para o educador: Escolha um software de comunicação fiável (por exemplo, Messenger, Slack, Equipas) ou software de videoconferência (Zoom, Google hangouts, Skype).

Vende-o

Tempo da atividade - 15 min

Uma vez que todos reuniram itens especiais, é extra divertido fazer um novo exercício com eles. É preferível usar o Zoom e criar salas de fuga com pares.

Os participantes têm uma tarefa simples: vender o objeto na frente da outra pessoa em apenas 30 segundos. Para isso, eles precisam de demonstrar toda a paixão que têm por este assunto. Quando os pares regressam ao espaço comum, a outra pessoa deve querer desesperadamente comprá-lo ao seu parceiro. Normalmente, os participantes regressam das salas de fuga a rir e com muita energia.

Esta atividade também ajuda os alunos a praticar como lançar um produto ou ideia de imediato.

Dicas para o educador: Seja preciso com o tempo. Peça também aos participantes para refletirem sobre os seus processos de venda, quer tenham ou não conseguido distribuir os bens.

Momento Zen: desenhe uma espiral

Tempo da atividade - 10 min

Esta atividade é bastante relaxante. Além disso, permite que as pessoas descansem um pouco de olhar para o ecrã. O tutor pede aos participantes para terem caneta e papel à mão.

O exercício é simples: comece no meio e desenhe uma espiral. O objetivo é desenhar uma espiral durante dois minutos sem retirar a sua caneta do papel.

Quando a atividade terminar, aqueles que estiverem dispostos podem partilhar e mostrar os seus desenhos ao resto do grupo.

Dicas para o educador: Esteja preparado para que alguns dos participantes gostem muito deste exercício e outros não.

Livro secreto

Tempo da atividade - 30 min

O facilitador divide os alunos em equipas de quatro e usando salas de descanso, dá-lhes 15-20 minutos para discussão.

A tarefa é descrever o livro a outros sem mencionar o título ou o autor. Os outros têm de adivinhar de que livro o indivíduo está a falar. Quando todos os livros tiverem sido adivinhados, o grupo volta para a sala principal.

Dicas para o educador: Peça aos participantes para escolherem um livro famoso (que eles pensam que todos conhecem) antes da sessão.

Se desejar tornar o exercício um pouco mais difícil pode usar livros menos conhecidos.

Abane isso!

Tempo da atividade - 10 min

Depois de tanto tempo sentados, os nossos corpos querem mover-se um pouco!

O facilitador pede a todos para se levantarem (para quem é possível) e ligarem os seus microfones. A ideia é mover-se como um e contar em voz alta ao mesmo tempo.

Primeiro, todos abanam a mão direita oito vezes e depois a esquerda. De seguida, abanam a perna direita oito vezes e depois a esquerda.

Depois disso, devem sacudir-se.

Repita os passos quatro vezes, dando cada vez mais velocidade ao exercício. Para adicionar alguma energia - tudo termina com um grito.

Dicas para o educador: Conte os movimentos claramente para que todos os participantes sejam capazes de ouvir.

Vizinhos

Tempo da atividade - 10 min

Esta atividade é um bom energizador para um grupo que já se conhece e vai tornar o ambiente ainda mais amigável e confiante.

O facilitador pede a cada participante que ligue as suas câmaras e preste atenção ao ecrã.

Depois, começa a dar instruções a um grupo:

- "Tocar" com o dedo na pessoa à direita
- "Tocar" na pessoa à esquerda
- Tentar "abraçar" a pessoa que está no topo
- "Beijar" a pessoa à esquerda
- "Dar uma mão" à pessoa à direita
- Fazer um gesto de "siga-me"
- Etc.

Dicas para o educador: Pode ser um espião e tirar belas fotos de momentos engraçados. Essas imagens podem ajudar durante a fase final de avaliação e divulgação das atividades. Dê mais tempo aos participantes, se necessário.

Selva de sons

Tempo da atividade – 15 min

O facilitador pede a todos para desligarem as suas webcams. A tarefa é simples: um participante que recebe uma mensagem tem de imitar um som.

Um a um, o facilitador envia mensagem aos participantes, pedindo para imitar sons de leão, gato, cabra, vaca, robô, carro da polícia, o som de uma impressora, Christopher Walken, um sabre de luz Star Wars, ondas do mar, um locutor desportivo, etc.

Dicas para o educador: Este exercício é recomendado para um grupo que já se conhece e não tem barreiras para experimentar com sons. Dê mais tempo aos participantes, se necessário.

Módulo 3: Avaliação

Tempo de atividade – 5 horas

A avaliação é um conceito que ajuda tanto os formadores como os formandos a refletir sobre o que tem funcionado bem e quais as partes da formação que precisam de ser melhoradas. Assim, a avaliação pode ser focalizada em diferentes direções de acordo com o resultado que pretende alcançar. Por exemplo, se quiser avaliar o desempenho do formador, então prosseguirá com a Avaliação do formador. Se o seu objetivo é avaliar o curso/formação, então a avaliação deve ser direcionada para o curso/formação. Se o seu objetivo é ajudar os formandos a avaliar o seu próprio desempenho e o que eles alcançaram, então criará uma atividade de autoavaliação. Finalmente, se o seu objetivo é ter uma ideia geral, então pode prosseguir com uma atividade de avaliação global.

Avaliação do formador

Este tipo de avaliação pode ser preenchido através da utilização de um simples questionário com perguntas sobre o formador. Estas perguntas podem ser sobre o desempenho, a capacidade de apresentação, a perícia, a capacidade de transferência, etc. Com esta avaliação, o formador pode receber feedback e assim estar ciente das coisas que funcionam bem, mas também das partes que precisam de ser melhoradas. O questionário pode ser preparado usando o Google Forms e depois partilhar o link com os participantes do curso/formação logo após a sua conclusão.

Alguns exemplos de questões relacionadas com o formador são:

- O formador do curso foi pontual e bem preparado para cada sessão
- O formador do curso tinha os conhecimentos e habilidades necessárias para a sessão envolvida
- O formador do curso apresentou as sessões de uma forma fácil e compreensível
- O formador do curso tinha entusiasmo pelo ensino

- O formador do curso estimulou a minha curiosidade intelectual e empreendedora
- O formador do curso incluiu atividades e estudos de caso, o que me ajudou a compreender melhor o assunto
- O formador do curso foi amigável

Avaliação do curso/formação

A avaliação da formação pode ser completada através da utilização de um questionário simples que será focalizado em questões relativas à estrutura do curso, conteúdo, metodologia e processo seguido durante a formação. Tal avaliação é normalmente concluída quando se pretende avaliar o curso/formação e identificar os aspetos que precisam de ser modificados para serem mais bem aplicados e assim terem um maior impacto. O questionário pode ser preparado usando o Google Forms e depois partilhar o link com os participantes do curso/formação logo após a sua conclusão.

Alguns exemplos de perguntas relacionadas com o curso são:

- O curso foi bem estruturado
- O curso foi interessante
- O curso era demasiado exigente
- O Manual do Aluno (se houver) é bem estruturado, interessante e útil
- Os convidados e as visitas foram interessantes e bem planeadas
- Adquiri novos conhecimentos durante este curso
- Tive oportunidades de aprendizagem interativa
- Tive oportunidades de interagir com outros formandos
- Devido ao curso, considero agora novas oportunidades de emprego ou empreendedorismo

Autoavaliação

A reflexão é uma parte integrante de cada experiência de aprendizagem, caso contrário as competências adquiridas correm o risco de serem esquecidas. Portanto, é importante completar um pequeno exercício de autorreflexão e pedir aos participantes para escreverem 300-350 palavras sobre como classificaram o seu desempenho na tarefa, que elementos desfrutaram ou não e o que fariam de diferente se repetissem a atividade novamente.

A fim de facilitar este processo, algumas perguntas podem ser feitas. Alguns exemplos são os seguintes:

- De que elementos desta atividade de que mais gostou?
- Que aspeto considerou mais desafiante e porquê?
- Que competências adquiriu através desta atividade? Há alguma coisa em que era bom e em que não pensava que seria bom?
- Se voltasse a fazer esta atividade, faria as coisas de forma diferente da próxima vez? O quê e porquê?

Esta atividade pode ser completada através da criação de uma caixa de mensagens dentro de uma plataforma de aprendizagem online ou qualquer plataforma pessoal na qual se apresente brevemente e esteja pronto a fornecer feedback quando necessário. Outra forma fácil de completar esta atividade é através da criação de um questionário online, incluindo perguntas abertas, usando o Google Forms. Mais informações sobre como usar utilizar esta ferramenta e preparar um questionário podem ser encontradas no Módulo 5 da Unidade de Aprendizagem 1.

Avaliação global

Este tipo de avaliação é geralmente uma opção quando o seu objetivo não é especificamente dirigido nem ao formador nem ao curso, mas quer antes ter uma ideia geral de todo o processo de formação. Neste caso, as perguntas que faz são mais gerais e referem-se tanto ao formador, como ao curso.

Alguns exemplos de questões relacionadas com a avaliação geral são:

- Informação essencial sobre a organização de todo o curso foi disponibilizada aos formandos em tempo útil
- O curso foi realizado no local, na altura e pelos formadores como planeado
- Quaisquer mudanças na organização do curso foram anunciadas a tempo e não perturbaram a atividade educativa
- As pessoas responsáveis estavam sempre disponíveis para responder a perguntas, resolver problemas e/ou prestar apoio em questões práticas
- A turma do curso providenciou facilidades para trabalhar num computador e/ou aceder à Internet quando necessário
- A turma do curso foi apoiada (a curta distância) pelas instalações necessárias (biblioteca, sala de leitura, cafetaria/ cantina)
- Quaisquer documentos ou equipamentos necessários para cada sessão foram fornecidos a tempo

Para os exemplos de perguntas acima mencionados podem ser usados para o desenvolvimento de um questionário usando formulários Google e você pode usar uma resposta em escala 5 como se segue:

<Concordo plenamente>, <Acordo>, <Não Sei>, <Discordo>, <Desacordo plenamente>

Anexo I:

MODELO DE WEBQUEST

TÓPICO:	
TÍTULO DO WEBQUEST:	
INTRODUÇÃO (Envolve dar informação base sobre o tópico e frequentemente introduz vocabulário e conceitos chave que os alunos terão de compreender a fim de completar as tarefas envolvidas. Deve apresentar um cenário e um contexto para a realização das tarefas no WebQuest e deve ser divertido, envolvente e criativo de modo a atrair os aprendentes):	
TAREFAS (explica clara e precisamente o que os alunos têm de fazer, deve ser motivador e interessante e, sempre que possível, deve incluir atividades que contribuam para o desenvolvimento de competências que eles irão usar na sua vida diária. Deve ser dada orientação sobre como apresentar os resultados; por exemplo, mapas, gráficos, ensaios, exibições de parede e diagramas):	

PROCESSO (conjunto de passos e tarefas de pesquisa usando fontes pré-definidas que são predominantemente baseadas na web, geralmente numa forma clicável. Esta etapa geralmente tem um ou mais "produtos" que se espera que os alunos apresentem no final. Estes produtos formam a base da fase de Avaliação. Para cada etapa do processo, deve haver também uma série de links incluídos (3-4 por etapa). Estes links devem ser quatro vídeos, artigos, blogs, páginas web, etc., que os alunos podem visitar para os ajudar a completar a tarefa. Os links devem ser incorporados no WebQuest para websites, páginas, bases de dados, motores de busca e assim por diante):
AVALIAÇÃO (autoavaliação, comparação e contraste do que os alunos aprenderam, dando feedback ao formador sobre como se sentem, o que aprenderam. Envolve também completar um pequeno questionário ou jogo como o Kahoot para testar os novos conhecimentos e habilidades):

CONCLUSÃO (proporciona uma oportunidade para resumir a experiência, para encorajar a reflexão sobre o processo, para estender e generalizar o que foi aprendido, ou ambos. Sugira perguntas que um formador pode usar numa discussão em toda a aula para concluir um WebQuest):

SIS-SME

Building strategic innovation skills within SMEs

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

"O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um aval do seu conteúdo, que reflete unicamente o ponto de vista dos autores, e a Comissão não pode ser considerada responsável por eventuais utilizações que possam ser feitas com as informações nela contidas. " Número de Projeto: 2020-1-FR01-KA226-VET-094952