

Oficina de Formação

Aprender com dispositivos móveis –
Cenários inovadores de aprendizagem

25h Presenciais + 25h Trabalho Autónomo
8 Sessões de 3h

Objetivos

- i. Desenvolver/complementar competências de literacia digital dos professores.
- ii. Identificar cenários de inovação pedagógica com o uso de tecnologias e espaços de aprendizagem flexíveis.
- iii. Promover nos professores a capacidade de utilizar proficientemente as tecnologias na relação educacional em cenários de inovação pedagógica.
- iv. Desenvolver as competências necessárias à efetiva integração da tecnologia nos processos de ensino e de aprendizagem.
- v. Analisar de forma crítica e fundamentada as potencialidades e constrangimentos da integração da tecnologia no processo educativo.
- vi. Desenvolver conteúdos educativos digitais para o ensino.

Modelo de Formação

Introdução aos Ambientes Educativos Inovadores usando o *mobile learning* como suporte de aprendizagem gamificada, em que a cada sessão são implementadas três dimensões como um todo: Pedagogia, Tecnologia e Espaço

Pedagogia Considerar pedagogias diferenciadas: *flipped learning, situated learning, explore first, cooperative learning, collaborative learning, game-based learning, mobile robotics, active learning, ...*

Tecnologia Incentivar o uso de recursos digitais, destacando o seu potencial para os processos de ensino e aprendizagem.

Espaço Promover um uso diferenciado dos espaços de aprendizagem: qual o novo papel do professor? Quais as opções do aluno para as diferentes atividades?

